



UNIVERSIDAD NACIONAL

“PEDRO RUIZ GALLO”

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO
SOCIALES Y EDUCACIÓN**



UNIDAD DE POST GRADO

MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**“PROGRAMA PEDAGÓGICO BASADO EN ENTORNO VIRTUAL
DE APRENDIZAJE PARA MEJORAR LAS CAPACIDADES DE
COMPRENSIÓN DE INFORMACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN DE
LOS ESTUDIANTES DE LA ESPECIALIDAD DE ASISTENCIA EN
COCINA DEL CETPRO INDUSTRIAL Y ARTESANAL MODELO 1
DE CHICLAYO 2016”**

TESIS

**PRESENTADA PARA OBTENER OPTAR EL GRADO ACADÉMICO
DE MAESTRO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON
MENCIÓN EN TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN
E INFORMÁTICA EDUCATIVA**

AUTORES:

**LIC. QUIÑONES FARRO, CARMEN REGINA JANETT
BACH. SERNAQUÉ SILVA, LUIS ORLANDO**

ASESOR:

M.Sc. CARLOS REYES APONTE

**LAMBAYEQUE – PERÚ
2017**



UNIVERSIDAD NACIONAL

“PEDRO RUIZ GALLO”

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO
SOCIALES Y EDUCACIÓN**

UNIDAD DE POST GRADO

MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



**“PROGRAMA PEDAGÓGICO BASADO EN ENTORNO VIRTUAL DE
APRENDIZAJE PARA MEJORAR LAS CAPACIDADES DE COMPRENSIÓN
DE INFORMACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE LA
ESPECIALIDAD DE ASISTENCIA EN COCINA DEL CETPRO INDUSTRIAL
Y ARTESANAL MODELO 1 DE CHICLAYO 2016”**

TESIS

**PRESENTADA PARA OBTENER OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
MAESTRO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN
TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN
E INFORMÁTICA EDUCATIVA**

Lic. QUIÑONES FARRO, Carmen Regina Janett
AUTORA

Bach. SERNAQUÉ SILVA, Luis Orlando
AUTOR

M.Sc. CARLOS REYES APONTE
ASESOR

APROBADA POR:

M.Sc. JULIA ESTHER SANTA CRUZ MÍO
PRESIDENTA DEL JURADO

M.Sc. MIGUEL ALFARO BARRANTES
SECRETARIO DEL JURADO

M.Sc. PEDRO FIESTAS RODRÍGUEZ
VOCAL DEL JURADO

DEDICATORIA

Esta tesis se la dedicamos a Dios quién supo guiarnos por el buen camino, darnos fuerzas para seguir adelante y no desmayar en los problemas que se presentaban, enseñándonos a encarar las adversidades sin perder nunca la dignidad ni desfallecer en el intento.

A nuestras familias, por su apoyo, consejos, comprensión, amor, ayuda en los momentos difíciles, y por ayudarnos con los recursos necesarios para estudiar. Nos han dado todo lo que somos como personas, los valores, principios, el carácter, el empeño, la perseverancia y el coraje para conseguir nuestros objetivos.

AGRADECIMIENTO

A **DIOS** por su infinita sabiduría y bendiciones.

A la familia por su apoyo incondicional durante todo el proceso de investigación.

A nuestro asesor por su dedicación, esfuerzo y buenas recomendaciones.

A todos los docentes que confiaron y colaboraron en ésta propuesta de trabajo de grado.

A todos nuestros compañeros de la Maestría por los momentos compartidos, que nos nutrieron como personas y como profesionales.

A la Directora y estudiantes de la especialidad de Asistencia en Cocina del “CETPRO INDUSTRIAL Y ARTESANAL MODELO 1” de Chiclayo por la colaboración y disponibilidad de los recursos en la aplicación del proyecto.

INDICE

DEDICATORIA.....	3
AGRADECIMIENTO.....	4
RESUMEN.....	7
ABSTRACT.....	8
INTRODUCCIÓN.....	9
CAPITULO I: ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO	
1.1. Ubicación.....	13
1.2. ¿Cómo surge el problema?.....	16
1.2.1. Inequidad e inadecuadas políticas educativas del gobierno central.....	17
1.2.2. Preparación docente deficiente	17
1.2.3. Carente valoración del papel de las tics en la educación.....	18
1.2.4. Carente calidad del servicio educativo	18
1.3. ¿Cómo se manifiesta?.....	19
1.4. Metodología de la Investigación	
1.4.1. Enunciado del Problema.....	20
1.4.2. Objeto y Campo de Estudio.....	20
1.4.3. Objetivos de la Investigación.....	21
1.4.4. Hipótesis.....	22
1.4.5. Variables.....	22
1.4.6. Diseño de Contrastación de la Hipótesis	22
1.4.7. Población y muestra.....	23
1.4.8. Materiales, Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	24
1.4.9. Métodos y Procedimientos para la Recolección de Datos.....	24
1.4.10. Análisis Estadístico de los Datos.....	25
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	
2.1. Antecedentes del Problema.....	26
2.2. Base Teórica.....	28

2.2.1. El constructivismo y la educación a través de un Entorno Virtual de Aprendizaje.....	28
2.2.2. Teoría Construccionismo.....	31
2.2.2.1. Principios básicos del construccionismo.....	32
2.2.2.2 Ambientes de aprendizaje.....	36
2.2.3. Teoría Conectivismo.....	37
2.2.3.1. Principios del conectivismo.....	37
2.2.3.2. Del constructivismo al conectivismo en los procesos formativos virtuales.....	38
2.2.3.3. El conectivismo un desafío para la Capacitación del docente virtual.....	40
2.2.4. Bases Conceptuales.....	44
2.2.5. Dimensiones.....	46

CAPITULO III: ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

3.1. Encuesta a estudiantes.....	48
3.2. Encuesta a docentes.....	54
3.3. Propuesta Teórica.....	63
CONCLUSIONES.....	67
RECOMENDACIONES.....	68
BIBLIOGRAFÍA.....	69
ANEXOS.....	71

RESUMEN

La Educación Técnico-Productiva tiene como finalidad la adquisición y desarrollo de competencias laborales y empresariales en una perspectiva de desarrollo sostenible, competitivo y humano, así como a la promoción de la cultura innovadora que responda a la demanda del sector productivo y a los avances de la tecnología, del desarrollo local, regional y nacional, así como a las necesidades educativas de los estudiantes en sus respectivos entornos.

En el “CETPRO INDUSTRIAL Y ARTESANAL MODELO 1” se ha observado que los estudiantes de la especialidad de asistencia en cocina tienen dificultades para lograr desarrollar con eficacia las capacidades de comprensión de información y experimentación de dicha área.

El objetivo de la Propuesta del Programa Pedagógico basado en EVA es que los estudiantes puedan mejorar las capacidades de Comprensión de Información y experimentación en los estudiantes.

El estudiante de Gastronomía debe conocer y aplicar técnicas culinarias locales, regionales, nacionales e internacionales mediante el uso de recursos que el mundo tecnológico pone a su alcance hoy a fin de resolver el siguiente problema.

Los cambios acelerados que suceden en el mundo actual, exigen que a ese mismo ritmo mejoren los conocimientos para responder a la altura de las exigencias de la sociedad globalizada, sobre todo que, con un programa de entorno virtual podemos aprovechar óptimamente el tiempo con actividades extracurriculares a la vez que impulsamos en los estudiantes el interés por buscar información, de forma analítica y crítica para mejorar su formación educativa. Por lo tanto, la presente investigación propone la creación de un programa de EVA mediante el cual el estudiante desarrolle sus propias capacidades y se apoye de la teoría del construccionismo de Seymour Papert y la teoría del conectivismo de George Siemens.

Palabras clave: competencias laborales, capacidades, entorno virtual.

ABSTRACT

The Technical-Productive Education aims at the acquisition and development of labor and entrepreneurial skills in a perspective of sustainable, competitive and human development, as well as the promotion of an innovative culture that responds to the demand of the productive sector and the advances of the Technology, local, regional and national development, as well as the educational needs of students in their respective settings.

In the "CETPRO INDUSTRIAL Y ARTESANAL MODEL 1" it has been observed that students of the specialty of assistance in cooking have difficulties to effectively develop the capacities of information comprehension and experimentation of said area.

The purpose of the EVA-based Pedagogical Program Proposal is for students to improve their ability to Understand Information and experimentation in students. The student of Gastronomy must know and apply local, regional, national and international culinary techniques through the use of resources that the technological world puts within reach today in order to solve the following problem.

The accelerated changes that occur in today's world require that at the same pace improve knowledge to meet the demands of globalized society, especially that with a virtual environment program we can optimally use the time with extracurricular activities At the same time as we stimulate in the students the interest to seek information, analytically and critically to improve their education. Therefore, the present research proposes the creation of an EVA program through which the student develops his own abilities and draws on Seymour Papert's theory of constructionism and the theory of connectivity of George Siemens.

Keywords: labor competencies, skills, virtual environment.

INTRODUCCIÓN

La globalización ha traído consigo el desarrollo de la ciencia y tecnología que, además, se encuentra no solo avanzando a pasos agigantados sino en cambio constante, por lo que continuamente se nos está planteando retos, los cuales deben ser asumidos de manera muy especial desde el ámbito del sistema educativo ya que es desde ahí que se puede lograr la transformación de la sociedad. De hecho esto conlleva a la modificación y nuevo replanteo de la organización de las enseñanzas para adecuarlas a los modelos de formación más centrados en el estudiante y en su trabajo. El avance vertiginoso de la tecnología, exige que la labor educativa no se limite simplemente al trabajo con los estudiantes dentro de las cuatro paredes del aula sino que se tenga que implementar mecanismos que faciliten a los estudiantes y docentes, desarrollar actividades extracurriculares sin perjudicar sus horarios de labor personal. Estas actividades extracurriculares además, brindará a los estudiante del CETPRO “Industrial y Artesanal Modelo 1”, tener la oportunidad de ampliar sus conocimientos gastronómicos ya que la 1200 horas efectivas, desarrolladas en el taller de la Institución no son suficientes para conocer y practicar la amplia gama de preparaciones que existen tanto a nivel local como nacional e inclusive internacional que, de conocerlas, le ampliaría no sólo su enriquecimiento personal en cuanto conocimiento sino, más aún, le abre muchas puertas con opción laboral, que les permita crecer como personas y ,a la vez, aportar a la sociedad sus nuevos conocimientos e inclusive, inyectar mayor economía formando sus propias empresas. Por ello proponemos El Programa Pedagógico basado en Entorno Virtual de Aprendizaje que permita mejorar de manera significativa las capacidades de Comprensión de Información y experimentación

en el Área de Asistencia en Cocina y ayude a desarrollar en los estudiantes: el pensamiento crítico-creativo; la habilidad para resolver problemas; actitudes que promueven la curiosidad y el sano escepticismo; y la apertura para modificar las recetas conocidas de acuerdo con la realidad de los comensales que tengan como sus eventuales clientes, mediante el uso de los recursos que el mundo tecnológico pone a su alcance hoy, a fin de resolver el siguiente problema:

Se observa que los estudiantes de la especialidad de Asistencia en Cocina del CETPRO “Industrial y Artesanal Modelo 1” no desarrollan en forma adecuada las capacidades de Comprensión de Información y experimentación debido a que los docentes no usan un Programa Pedagógico Entorno Virtual de Aprendizaje – EVA –Chiclayo. Esto se evidencia tanto en la presentación de sus trabajos sin análisis ni reflexión de los mismos, así como en la elaboración de los platos a presentar. Por lo tanto se debe crear un programa de entorno virtual para mediante este ayudar al estudiante a desarrollar sus propias capacidades, para alcanzar esto se plantea como objetivo determinar en qué medida El Programa Pedagógico basado en Entorno Virtual de Aprendizaje puede mejorar las capacidades de Comprensión de Información y experimentación en los estudiantes de la especialidad de Asistencia en cocina del CETPRO Industrial y Artesanal Modelo 1 de Chiclayo

"La virtualidad nos permite hoy llegar a nuevos estudiantes, con nuevos gustos e intereses, y como docentes no podemos relegarnos ante ello. La exigencia que se nos presenta es entonces, explorar las nuevas posibilidades que permite la educación asistida en red, experiencia que desde mi vivencia ha enriquecido la manera de ver el mundo, la cultura y la sociedad y me lleva a reflexionar sobre la gran responsabilidad que hoy tenemos ante nuestros estudiantes en su

proceso formativo y la sociedad en nuestro rol de docente virtual.” Óscar Hernán Velásquez.

En este contexto, la presente investigación está centrada en la propuesta de un programa Pedagógico basado en Entorno Virtual de Aprendizaje para mejorar las capacidades de Comprensión de Información y experimentación de los estudiantes del Área de Asistencia en Cocina del CETPRO “Industrial y Artesanal Modelo 1” de Chiclayo, donde se realizó el estudio.

Con este trabajo se contribuirá para que los estudiantes utilicen y apliquen la información que reciben, en consecuencia, el reto para los educadores consiste en formar y desarrollar personas críticas, autónomas, pensantes y productivas. Para ello, es indispensable que el docente previamente tenga claridad sobre ciertos conceptos básicos así como sobre las teorías pedagógicas contemporáneas, para luego aplicarlas en las distintas fases o niveles del desarrollo del pensamiento crítico de sus estudiantes, utilizando determinados métodos y estrategias y realizando el proceso de evaluación de la adquisición y uso de esta capacidad fundamental

Los sustentos teóricos abordados en el presente estudio, son las teorías que aportan al constructivismo, el entorno virtual de aprendizaje. Para esto se plantea como hipótesis:

Si se diseña y aplica un programa Pedagógico basado en Entorno Virtual de Aprendizaje entonces permitirá mejorar las capacidades de Comprensión de Información y experimentación de los estudiantes del Área de Asistencia en Cocina del CETPRO “Industrial y Artesanal Modelo 1” de Chiclayo.

Seymour Papert en su Teoría del Construccinismo sostiene: “Que el aprendizaje es más significativo cuando los estudiantes construyen objetos con

los cuales se sienten identificados, mediado por el uso de la tecnología. De esta manera utiliza los conocimientos previos para dar solución a los problemas planteados de los cuales construye nuevo conocimiento, esto es, para resolver un problema busca algo similar que ya comprenda”

George Siemens en su Teoría del Conectivismo sostiene: “El aprendizaje es un proceso que ocurre dentro de entornos virtuales en elementos básicos, no enteramente bajo el control del individuo. El aprendizaje (definido como conocimiento aplicable) puede residir fuera de nosotros mismos (dentro de una organización o en una base de datos), está enfocado en conectar conjuntos de información especializada, y las conexiones que nos permiten aprender más tienen mayor importancia que nuestro estado actual de conocimiento.

El trabajo de investigación que se presenta está estructurado en tres capítulos:

En el **Capítulo I**, se aborda el estudio del objeto y “El problema de la investigación “incluyendo: planteamiento, antecedentes, justificación, preguntas de investigación y objetivo (general y específico).

El **Capítulo II**, corresponde al Marco Teórico donde se incorporan las teorías que sustentan la investigación relacionado con las variables de estudio de un Programa Pedagógico Entorno Virtual de Aprendizaje.

El **Capítulo III**, corresponde al Marco Metodológico donde se aborda la hipótesis, las variables definidas, la metodología, el tipo de estudio desarrollado, el diseño de estudio, la población y muestra, los métodos de investigación, las técnicas e instrumentos y las formas de análisis de la información.

Y Finalmente presentamos las Conclusiones y Sugerencias; así como la bibliografía y los anexos que conforman el presente trabajo de investigación.

CAPITULO I

ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.1. UBICACIÓN

La Ciudad de Chiclayo es capital y puerta de entrada a la Región Lambayeque, en el Perú, está ubicado a 770 Km. al norte de Lima y a 509 Km. al sur de la frontera con el Ecuador. Tiene una superficie de 3,288.07 Km². se encuentra a solo 22 m.s.n.m. altura tomada en el Parque principal (Plaza de Armas).

Está situado a 13 kilómetros de la costa del Pacífico y 770 kilómetros de la capital del país. Es la cuarta ciudad más poblada del país, alcanzando oficialmente y según proyecciones del INEI del año 2012, los 638.178 habitantes. que comprende 8 distritos urbanos: Chiclayo, La Victoria, Leonardo Ortiz, Pimentel, Pomalca, Monsefú, Eten y Reque. Chiclayo es la ciudad principal del Área Metropolitana de Chiclayo, una de las metrópolis más pobladas del país. Actualmente, Chiclayo es una de las áreas urbanas más importantes del Perú. Es ahora la cuarta ciudad más grande, después de Lima, Arequipa y Trujillo. La ciudad tiene una población de 594,759 Es un centro urbano conformado por los distritos de Chiclayo, José Leonardo Ortiz y La Victoria.

La ciudad de Chiclayo es un área urbana con tendencia metropolitana que sostiene estrechas relaciones sociales y económicas con los centros urbanos que forman parte de su área de influencia: Lambayeque, San José, Pimentel, Santa Rosa, Monsefú, Eten, Puerto Eten y Reque.

La ciudad de Chiclayo, centro urbano principal del sistema urbano regional, concentra aproximadamente el 79% de la población del ámbito

metropolitano; los centros urbanos que conforman su hinterland absorben el 21% del total de población

Los Recursos Marinos de Lambayeque son abundantes y variados. Lambayeque departamento de tradición agrícola es históricamente, el mayor productor de caña de azúcar y uno de los mayores productores de arroz en el país.

Además su industria también se encuentra muy ligada a la producción agrícola. La minería se basa en la extracción de minerales no metálicos. Se extrae sal y yeso de Mórrope, piedra caliza y piedra de Saña y hierro de Olmos; además de tungsteno, cobre, tantalio y baritina, que se encuentra en menor cantidad.

VIAS DE ACCESO:

- Terrestre: Lima - Chiclayo (770 Km) utilizando la Carretera Panamericana Norte con una duración de 10 horas aprox. en auto.
- Aérea: Existen vuelos diarios desde la ciudad de Lima (1 h aprox.).
Por estar la ciudad de Chiclayo situada en una zona tropical, cerca del Ecuador, el clima debería ser caluroso, húmedo, y lluvioso; sin embargo su estado es sub-tropical, de temperatura agradable, seca y sin lluvias; esto se debe a los fuertes vientos denominados "ciclones" que bajan la temperatura ambiental a un clima moderado durante casi todo el año, salvo en los meses veraniegos en los cuales la temperatura se eleva, lo cual es aprovechado para veranear en sus balnearios como Puerto Eten y Pimentel. Periódicamente, cada 7, 10, 15, años se presentan temperaturas elevadas que pueden pasar los 35° debido al Fenómeno

del Niño, con lluvias regulares y aumento extremado del agua de los ríos. Normalmente su clima varía entre 15° y 23° a 24°C.

Teniendo en cuenta las alteraciones oceanográficas, meteorológicas y biológicas que se manifiestan en la región del Pacífico sur-oriental; el gobierno Peruano, mediante R. M. N° 7120-77PM/ONAJ, resolvió constituir un Comité Multisectorial, encargado del Estudio Nacional del Fenómeno “El Niño” – ENFEN, con carácter permanente, con la finalidad de analizar toda la información oceanográfica, meteorológica y biológica que pueda conducir a un mayor y mejor entendimiento de dicho evento, así como recomendar, asesorar y coordinar las actividades vinculadas a él.

El Centro de Educación Técnica Productiva Estatal “Industrial Artesanal Modelo 1”, ubicado en el Pasaje Moisés Valiente s/n de la urbanización Magisterial Los Precursores, de Chiclayo, Departamento de Lambayeque. En el espacio macro regional norte del país alcanza la mayor relevancia por la concentración de actividades comerciales y constituye, después de Trujillo; el segundo centro de importancia en términos de población.

Ofrece capacitación en el ciclo Básico de estudios, cuenta con las siguientes familias profesionales:

- Estética personal
- Textil y confección
- Hostelería y Turismo
- Artesanía y Manualidades

Se brinda dos turnos de atención al estudiante: mañana y tarde, contamos con 16 trabajadores distribuidos por especialidades, turnos y jerarquías: Dirección, jefatura de talleres, docentes y dos trabajadores de servicio.

Cuenta con 5 ambientes de servicios higiénicos, 1 ambiente para depósito/almacén, un ambiente distribuido para secretaria, dirección, y Jefatura Académica, un ambiente para despensa, 7 aulas taller y una caseta para guardianía.

La población estudiantil al momento de la elaboración del presente documento es de 301 estudiantes.

1.2. CÓMO SURGE EL PROBLEMA

En la Región Lambayeque, la modalidad del sistema educativo “Técnico productivo” se caracteriza por ser una forma de educación orientada a la adquisición de competencias laborales y empresariales.

Este sistema tiene como Finalidad la atención de las personas que buscan una inserción o reinserción en el mercado laboral y como objetivos:

- Desarrollar competencias laborales y capacidades emprendedoras.
- Actualizar las competencias de trabajadores en actividad o desocupados, según las exigencias del mercado laboral.
- Promover una cultura emprendedora e innovadora que facilite la inserción laboral de los estudiantes y que los habilite para generar su propio empleo.

Si bien es cierto el Ministerio de Educación nos plantea muy buenos objetivos para la Educación Técnico Productiva, he podido observar que

estos aún no han sido cumplidos a cabalidad, en nuestra Región Lambayeque, por los motivos siguientes:

1.2.1. Inequidad e inadecuadas políticas educativas del gobierno central

Problema referido a las normas y disposiciones emanadas del MED, en la actualidad no se respetan o más aún no se determinan las normas específicas de Educación Técnico Productiva, como por ejemplo, el tema de la titulación en los CETPROS, que está en suspenso. Este problema ha permitido la deserción de muchos estudiantes.

1.2.2. Preparación docente deficiente

Este problema se manifiesta más cuando el docente es evaluado por el Ministerio de Educación con motivo de la Carrera Pública Magisterial, en el marco de la ley de Reforma Magisterial. Este asiste a capacitaciones y cursos, pero más por presión que por compromiso. Cumple con la documentación sin llegar a asumirla en su verdadero compromiso social y personal. El MED sigue dictando normas sin cuidar en los docentes su integridad como ser humano que forma seres humanos. Además de tener descuidada la parte de la capacitación específica en las áreas que se dictan en los CETPROS. Esto conlleva a que se desconozcan estrategias, paradigmas, metodologías modernas, etc.

1.2.3. Carente valoración del papel de las tics en la educación

Las autoridades educativas han demostrado que para ellos el cambio se da sólo imponiendo normas; creando programas, aunque luego los desatiendan. La modalidad de Educación Técnico Productiva cuenta con escasos materiales tecnológicos, libros y cuadernos de auto aprendizaje o están desactualizados, pocos son los docentes que se capacitan voluntariamente y aun así no todos hacen el efecto multiplicador con sus estudiantes; las AIP no existen en los CETPROS, además muchos profesores no sólo se niegan a capacitarse, sino que siguen impartiendo una educación tradicional; los estudiantes usan inadecuadamente las TICS y se desaprovecha sus conocimientos previos mostrando un enorme desnivel en el uso de las tecnologías con el consiguiente abismo cultural que lo diferencia de la educación realmente moderna.

1.2.4. Carente Calidad Del Servicio Educativo

En cada CETPRO de la región Lambayeque existe un docente, que tiene a cargo cada aula, dictando todos los módulos, siendo los docentes especialistas en el área técnica requerida, mas no en las tecnologías. Esto genera que algunos estudiantes no tengan todo lo necesario respecto a las competencias cognoscitivas que puedan adquirir en el proceso de Enseñanza - Aprendizaje.

Esta situación problemática se acrecienta, más aún, si los docentes desconocen el manejo y uso de las Tic's. Esto conlleva a que los docentes no utilicen adecuadamente las estrategias didácticas en el

proceso de Enseñanza – Aprendizaje sobre todo en el área de Hostelería y Turismo – Cocina y Repostería, centrándose solo en la transmisión de contenidos, provocando pasividad e indiferencia en los estudiantes; dejando de lado la indagación y experimentación, característica importante donde el estudiante realiza un aprendizaje significativo y funcional. Toda esta problemática, da algunos resultados funestos como: Poco **acceso** a otros tipos de preparaciones o ingredientes de otras regiones o países, egresados incompetentes, incremento de CETPROS privados, estudiantes que no aprendan lo suficiente para su adecuado desempeño en el trabajo, no utilizan lo aprendido, **no** hay una formación integral.

1.3. Cómo se manifiesta

El CETPRO industrial y artesanal modelo 1, cuenta con una población estudiantil de 360 alumnos, 12 docentes, la infraestructura es moderna, cuya dirección presenta medios y materiales tecnológicos como: 3 computadoras, 1 televisor, videos, 1 cañón multimedia entre otros.

La comunidad educativa en su conjunto se encuentran satisfechos de que el CETPRO cuente con algunos medios y materiales tecnológicos, ya que esto permite que la comunidad no se encuentre ajena a los avances tecnológicos que atraviesa el mundo de hoy, pero son conscientes que estos son insuficientes para la población estudiantil que se tiene.

Los estudiantes utilizan los medios y materiales tecnológicos antes mencionados pero no lo hacen de manera adecuada por no contar con especialistas que los oriente por lo cual presentan deficiencia en el manejo

de las herramientas básicas de la informática, esto les impide cumplir con algunos objetivos que se plantean los docentes de esta modalidad.

Los docentes no utilizan estrategias ni recursos que les ayuden específicamente en el área de gastronomía, lo cual no permite que los estudiantes logren el desarrollo eficaz de las capacidades de comprensión de información y experimentación de dicha área.

Como se observa, los recursos tecnológicos, utilizada por los docentes; para mejorar las capacidades de comprensión de información y experimentación de los estudiantes de la especialidad de Asistencia en cocina son inadecuadas, ya que no promueven el desarrollo de las capacidades específicas como: identificación, organización, observación, argumentación, contrastación, explicación e interpretación de hechos.

1.4. Metodología de la Investigación

1.4.1. Enunciado del Problema

El problema de investigación se plantea de la siguiente manera:

¿De qué manera las estrategias y recursos que utilizan los docentes de la especialidad de Asistencia en Cocina no permiten el logro óptimo de las capacidades de Comprensión de Información y Experimentación de los estudiantes del CETPRO “Industrial y Artesanal Modelo 1”?

1.4.2. Objeto y Campo de Estudio

Objeto: Proceso Enseñanza–Aprendizaje en la especialidad de Asistencia en cocina.

Campo: Uso de Programa Educativo Entorno Virtual de Aprendizaje-EVA para mejorar las capacidades de Comprensión de Información y Experimentación en estudiantes de la especialidad de Asistencia en cocina.

1.4.3. Objetivos de la Investigación

Objetivo general:

Determinar en qué medida la propuesta del Programa Pedagógico basado en Entorno Virtual de Aprendizaje puede mejorar las capacidades de Comprensión de Información y experimentación en los estudiantes de la especialidad de Asistencia en cocina del CETPRO Industrial y Artesanal Modelo 1 de Chiclayo.

Objetivos específicos:

- a. Determinar el nivel de desarrollo de Comprensión de Información y experimentación en los estudiantes de la especialidad de Asistencia en cocina del CETPRO “Industrial y Artesanal Modelo 1” de Chiclayo
- b. Determinar si los docentes de la especialidad de Asistencia en cocina del CETPRO “Industrial y Artesanal Modelo 1” de Chiclayo Están utilizando herramientas pedagógicas basadas en Entornos Virtuales de Aprendizaje.
- c. Diseñar un programa Pedagógico basado en Entorno Virtual de Aprendizaje, para mejorar las capacidades de Comprensión de

Información y experimentación de los estudiantes del Área de Asistencia en Cocina del CETPRO “Industrial y Artesanal Modelo 1” de Chiclayo.

1.4.4. Hipótesis

Si se aplica un “Programa pedagógico basado en un entorno virtual de aprendizaje para desarrollar capacidades de Comprensión de Información y Experimentación entonces se contribuirá a mejorar las capacidades de Comprensión de Información y Experimentación en el Área de Asistencia en cocina en los estudiantes del CETPRO “Industrial y Artesanal Modelo 1” en el año 2016

1.4.5. Variables.

Variable Independiente:

Programa Pedagógico basado en EVA

Variable Dependiente:

Capacidades de comprensión de información y experimentación en área de asistencia en cocina

1.4.6. Diseño de contrastación de la hipótesis.

En el CETPRO “Industrial y Artesanal Modelo 1 de Chiclayo, existe una sola aula de Asistencia de Cocina por turno, entonces el grupo de control y el grupo experimental es el mismo, por lo tanto el tipo de diseño es CUASI- experimental, de Modalidad: Cuasi Experimental de Series Cronológicas de un solo grupo, consiste en administrarle

a un único grupo de prueba varias pre pruebas, después se le aplica el tratamiento experimental y finalmente varias post pruebas.

El diseño se diagrama así:

P : O X

Donde:

P	Aula Cocina
O	Grupo de Caracterización
X	Tratamiento experimental.

1.4.7. Población y muestra.

Universo muestral:

Población - Muestra: se considerarán a 20 estudiantes de la Especialidad de Asistencia en Cocina del CETPRO Industrial y Artesanal Modelo 1 de Chiclayo.

1.4.8. Materiales, técnicas e instrumentos de recolección de datos:

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	MATERIALES
TÉCNICAS DE GABINETE	Fichas textuales, bibliográficas y de resumen	Papel
ENCUESTA	Cuestionario	Papel, lapicero
OBSERVACIÓN	Guía de observación	Papel

1.4.9. Métodos y procedimientos para la recolección de datos.

MÉTODOS	PROCEDIMIENTO
Dialéctico	Leyes de la contradicción
Análisis y Síntesis	Inductivo-Deductivo
Histórico-Lógico	Secuencialidad
Empíricos	Encuestas, observación
Estadísticos	Tendencia central o centralización

1.4.10. Análisis estadístico de los datos:

La información será analizada estadísticamente y el procesamiento de los datos se hará a través del Software o programa **SPSS**, que permitirá elegir los modelos y pruebas estadísticas que servirán para contrastar la hipótesis y enunciar generalizaciones válidas.

CAPÍTULO II

2.1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

Grisales Pérez, Carlos Alberto (2013) en su tesis “Implementación de la plataforma Moodle en la Institución Educativa Luis López de Mesa”, Universidad Nacional de Colombia.

Con este trabajo pudo concluir que:

- La aplicación de diferentes herramientas moodle, le permitieron a los docentes dinamizar las clases, involucrar a los estudiantes en los procesos educativos además que permitió una optimización de los recursos y del tiempo utilizado por los docentes en la organización y calificación de trabajos y exámenes.
- Uno de los logros más importante fue la utilización de esta plataforma para presentar las pruebas saber institucionales de forma virtual, reduciendo significativamente los costos que estas pruebas le acarreaban y además el impacto ecológico que se tiene al disminuir la cantidad de material impreso para la elaboración de esta prueba.

Ochoa Grajeda, Cristian Vicente (2014) en su tesis “Situación actual en la Utilización de la Plataforma Virtual por parte de los Docentes de la Escuela de Física de la UNAH”, Universidad Nacional Autónoma de Honduras

Con este trabajo pudo concluir que:

- Los docentes que hacen uso de la plataforma virtual para impartir sus clases, manifestaron encontrar una gran cantidad de beneficios en esta herramienta, el 87% aduce beneficiarse por el hecho de que permite la

comunicación entre el profesor y alumno, igual número de docentes considera que permite la disponibilidad de materiales de clases a los estudiantes, entre 50% y 70% de docentes consideró haberse beneficiado por el hecho de que la plataforma virtual fomenta el debate y la discusión, permite un aprendizaje más efectivo del alumno, fomenta la comunidad educativa y un 10% la consideró beneficiosa porque facilita la revisión de exámenes.

Vintimilla Muñoz, Erika Jassmín(2015) en su tesis “Entornos Virtuales de Aprendizaje para la Formación Continua de los Estudiantes de Educación Básica Superior y Bachillerato de la Unidad Educativa Físico misional Mensajeros de la Paz: Implementación y Evaluación de la Plataforma”, Universidad de Cuenca (Ecuador)

En su tesis concluye:

- Los EVAs han generado un cambio de paradigma en la educación virtual actual. Estas herramientas tecnológicas sirven como recurso de apoyo en cualquiera de las modalidades educativas (presencial, Semipresencial o a distancia). En este caso se evalúa el impacto producido en la educación presencial formal, a través de la selección adecuada de un LMS acorde a las necesidades educativas y recursos disponibles en la institución.
- El EVA implementado permitió a los docentes crear cursos virtuales funcionales, atractivos e interactivos, a través de los cuáles pudieron enviar tareas, evaluar conocimientos y brindar ayuda oportuna a los estudiantes, permitiendo así a los estudiantes participar activamente en el proceso de aprendizaje. Este hecho fue evidenciado al analizar los

resultados de las encuestas aplicadas a docentes y estudiantes, donde, en ambos casos, la puntuación obtenida superó el 4/5, es decir, según la escala cualitativa, una calificación de Muy Bueno.

2.2. BASE TEÓRICA

2.2.1. El constructivismo y la educación a través de un entorno Virtual de Aprendizaje.

El constructivismo en la educación contemporánea es tomada como la teoría predominante basada en la conceptualización de los procesos de enseñanza y aprendizaje. El enfoque constructivista lo componen varios modelos de aprendizaje, y establece que la mayor parte de lo que entiende y aprende el estudiante es construido por él mismo y que el conocimiento del mundo se hace a través de representaciones que el mismo individuo reestructura para su comprensión.

El presente trabajo se basa en tres vertientes importantes que fundamentan teóricamente la experiencia práctica que se desarrolló con la aplicación del EVA para mejorar las capacidades de Comprensión de Información y experimentación de los estudiantes del Área de Asistencia en Cocina del CETPRO “Industrial y Artesanal Modelo 1” de Chiclayo, las cuales son: la perspectiva sociocultural de Lev Vygotsky, el aprendizaje significativo de David Ausubel y la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner.

Lev Vygotsky desarrolló una teoría en donde los factores sociales, culturales e históricos juegan un papel importante en el desarrollo humano. Se plantea en (1978) el concepto de mediación el cual hace

énfasis en las formas en que las acciones humanas constituyen los escenarios socioculturales y cómo éstos a su vez impactan y transforman las acciones humanas.

Según Vygotsky en palabras de Pino Sirgado (2000, p. 39), “a diferencia de los animales, sujetos a los mecanismos instintivos de adaptación, los seres humanos crean instrumentos y sistemas de signos cuyo uso les permite transformar y conocer el mundo, comunicar sus experiencias y desarrollar nuevas funciones psicológicas”. (Anaya, 2011)

Es por tal motivo que la educación actual no puede estar lejos de los nuevos espacios en que los jóvenes están viviendo a través de la red de Internet, las nuevas formas de comunicación de los jóvenes a través de las redes sociales de Youtube, Facebook y Twitter, que al ser aprovechadas por los docentes en la enseñanza de los conceptos podría hacer que los estudiantes se interesen más por el aprendizaje. El docente cumpliría un papel facilitador en donde el estudiante a través de aplicaciones interactivas tendría la posibilidad de ir progresivamente construyendo los nuevos conocimientos, integrando la enseñanza del docente y sus experiencias socioculturales que viven cotidianamente.

El aprendizaje significativo según ideas de Ausubel (2000) se define como un proceso a través del cual la tarea del aprendizaje está relacionada de manera sustancial con la estructura cognitiva de la persona que aprende, esto quiere decir, que los conocimientos previos que traen los estudiantes son de suma importancia para el

aprendizaje de los conceptos, por tal motivo a través de los videos educativos y las simulaciones virtuales se podría estimular el auto aprendizaje en los estudiante, aprovechando las experiencias previas que ellos viven cotidianamente en su entorno.

De acuerdo con las afirmaciones de Novak (2000) el aprendizaje significativo subyace a la integración constructiva de pensamientos, sentimientos y acciones, lo que permite afirmar que la educación no puede darse en su totalidad dentro de un espacio cerrado en donde el estudiante se cohibe de expresar sus sentimientos y acciones libremente, es por tal motivo que los Entornos Virtuales de Aprendizaje a través de la creación de foros de debate, comentarios y aplicaciones interactivas permiten al estudiante expresar sus ideas de manera espontánea desde diferentes espacios, indiferente del tiempo y sin presión del docente.

La comprensión de los conceptos y la manera de incentivar esto en los estudiantes juega un papel importante dentro la concepción constructivista. Howard Gardner (2000) cuestiona el currículo escolar porque “con seguridad hace que los estudiantes memoricen datos y definiciones” en lugar de potenciar la comprensión. Lo cual llevó a Gardner (1993) a la creación de la teoría de las inteligencias múltiples la cual se define como una aptitud de las personas para solucionar problemas o diseñar productos que son valorados dentro de una o más culturas, es decir, hace referencia a las habilidades útiles que tienen los estudiantes dependiendo de los ambientes culturales en el que se relacionen, por ejemplo, cuando un joven trabaja con su papá

en labores de construcción, difícilmente desarrollará la habilidad de lectura, y por el contrario tendrá grandes capacidades para el trabajo manual y de fuerza.

Lo que permite asegurar que la educación no puede darse dentro de una sola metodología (a través del marcador y tablero), sino por el contrario debe propiciar diversos espacios en los cuales los estudiantes dependiendo de sus habilidades pueden comprender los conceptos y no se dediquen a la memorización de fórmulas, datos o definiciones.

2.2.2. Teoría Construccionismo

Seymour Papert, matemático y psicólogo piagetiano, investigador y cofundador del laboratorio de medios del Instituto Tecnológico de Massachusetts (Media Laddel MTI), desarrollo una teoría del aprendizaje basada principalmente en los computadores como herramientas de aprendizaje la cual ha denominado construccionismo, afirma que “el trabajo con computadoras puede ejercer una poderosa influencia sobre la manera de pensar de la gente; yo he dirigido mi atención a explorar el modo de orientar esta influencia en direcciones positivas” (Papert 1987,p. 43).

Esta teoría propone la utilización didáctica del computador y la importancia que tiene para el estudiante la construcción de cosas para aprender, alcanzando de esta manera los objetivos educativos y respetando los diferentes estilos de aprendizaje. Considera que el aprendizaje significativo se logra cuando los estudiantes se involucran en la construcción de un objeto como un pequeño ensayo, un poema,

un cuestionario, una historia, un dibujo, un sustrato tecnológico, un algoritmo, un robot pedagógico, etcétera (Ruiz y Sánchez, 2007) que le es motivante.

Seymour Papert considera que el conocimiento se construye y que el docente debe propiciar los espacios para que los estudiantes inicien su proceso de construcción con la realización de actividades creativas. Por esto, una forma de mejorar la calidad educativa es propiciar al estudiante mejores oportunidades para construir, entre más diverso sea el material a su disposición, más complejo será el conocimiento alcanzado (Ruíz y Sánchez, 2007).

2.2.2.1. Principios básicos del construccionismo

La premisa principal de esta teoría sostiene que el aprendizaje es más significativo cuando los estudiantes construyen objetos con los cuales se sienten identificados, mediado por el uso de la tecnología. De esta manera utiliza los conocimientos previos para dar solución a los problemas planteados de los cuales construye nuevo conocimiento, esto es "para resolver un problema busca algo similar que ya comprendas" (Papert, 1987, p. 83). Así el desarrollo de una didáctica construccionista debe lograr que el aprendizaje se consiga brindando al estudiante las mejores oportunidades y herramientas para que construya, ya que las personas tienen por naturaleza una habilidad para aprender de su experiencia, crear estructuras mentales para

organizar y sintetizar la información que obtiene de sus vivencias (Badilla y Chacón, 2004).

Durante la construcción del conocimiento se involucran dos tipos de construcción, un desarrollo cognitivo que sucede en la mente del estudiante, cuando él, de manera consiente se involucra en la construcción física de un producto del mundo externo que puede ser desde la elaboración de un castillo de arena, un ensayo para la clase, hasta la construcción de un robot o un software para computadora. Así, cada vez que los estudiantes son capaces de elaborar objetos tangibles que puedan ser mostrados, examinados o compartidos estará en capacidad de elaborar otros productos más sofisticados, al mismo tiempo que elabora conocimientos más complejos contribuyendo significativamente a su crecimiento intelectual y al desarrollo de competencias tecnológicas (Falbel, 1993).

Papert menciona que durante un proceso de construcción no se debe censurar los errores ya que es posible aprender a partir del ensayo y del error al mencionar que “los errores nos benefician porque nos llevan a estudiar lo que sucedió, a comprender lo que anduvo mal y, a través de comprenderlo, a corregirlo” (Papert, 1987, p 136). En este sentido el error se convierte en una fuente de aprendizaje.

Para brindarle al estudiante las mejores oportunidades para construir se debe analizar tres conceptos que se encuentran

implícitos en la teoría construccionista, los cuales son: objetos para pensar, entidades públicas y micro mundos.

a) Objetos para pensar.

Son operadores tecnológicos, como los engranajes, motores, etc. los cuales despiertan la curiosidad del estudiante y lo pueden llevar a pensar sobre otras cosas, a partir de los cuales se pueden hacer construcciones más complejas en torno a una temática en particular, en este caso la proporcionalidad o la transformación de la energía. Para Papert (1987) el entendimiento del mundo se construye al crear artefactos, experimentar con ellos, modificarlos y ver cómo funcionan.

b) Entidades públicas.

Son las construcciones en las cuales se involucra el estudiante, con las que representa de manera sensorial el aprendizaje logrado a partir de las ideas y conceptos con los cuales ha experimentado. Estas construcciones, tales como un castillo de arena, una canción, hasta la creación de un robot o una publicación en Internet; pueden ser mostradas, discutidas o probadas. Lo importante es que esta construcción al ser compartida con los demás refuerza poderosamente el aprendizaje.

c) Micro mundos

En su connotación es un pequeño ambiente para representar la realidad donde el estudiante puede

explorar, experimentar, descubrir, crear y compartir hechos verdaderos a partir de la manipulación y control de diferentes operadores tecnológicos y explorar cómo se relacionan, a partir de esta iteración construir conocimiento. Deben facilitar el aprendizaje por descubrimiento a partir de la experimentación. Para Papert (1980) los micromundos son ambientes reales o simulados en una computadora con los cuales los estudiantes pueden descubrir, explorar y por lo tanto crear, no solo los objetos si no también el conocimiento. Estos ambientes son facilitadores del aprendizaje una vez que se pueden realizar construcciones complejas a partir de algoritmos simples desarrollando la creatividad, el pensamiento lógico a partir del trabajo por proyectos.

La principal ventaja de usar micro mundos es que son ambientes que el estudiante puede controlar y manipular libremente fomentando de esta manera el desarrollo de competencias tecnológicas que le facilitaran el aprendizaje. Un ejemplo de estos micro mundos es el lenguaje logo creado en la década de los 70 con el cual los estudiantes pueden aprender de manera intuitiva temas de geometría, matemáticas y desarrollar entidades complejas al dar instrucciones a la tortuga para desplazarse en el computador.

2.2.2.2. Ambientes de aprendizaje

La teoría construccionista precisa que el aprendizaje ocurre más propiamente cuando el estudiante se identifica con el objeto que construye y es significativo para él. De esta manera habrá más compromiso y esfuerzo en realizar la tarea lo que se desencadenara en mejores probabilidades para que el nuevo conocimiento se conecte con los saberes previos. En este sentido un ambiente de aprendizaje debe brindar diferentes posibilidades sobre que construir, pues lo que es significativo para uno no lo será así para otro.

Otro aspecto a tener en cuenta es que no todos los estudiantes construyen igual, en respuesta a esto, en el aula debe existir flexibilidad y libertad para construir donde cada quien decida como afrontara el problema, si realizara un planeación previa de la tarea o la abordara directamente realizando un exploración sucinta haciendo uso del ensayo y error.

Por último el ambiente de aprendizaje debe ser agradable al estudiante, amigable, acogedor y estimulante, sin presiones de tiempo brindando el espacio necesario para que haya reflexión, interactuar con los demás integrantes, exponer sus pensamientos y preguntar lo que otros estudiantes hacen en busca de elementos que le permitan completar la tarea y si es necesario dar marcha a tras e iniciar de nuevo.

El papel de la escuela y del maestro será entonces el de proveedores de dichos materiales culturales y de dichas herramientas, de construir ambientes artificiales de aprendizaje, donde el alumno aprenda casi de manera natural. Para la creación de un ambiente de aprendizaje es indispensable que se conozca los recursos tecnológicos disponibles, las ventajas y desventajas de estos para poder relacionarlos con los objetivos, los contenidos, las estrategias y actividades de aprendizaje y la evaluación.(Rojas, s.f.)

2.2.3. Teoría Conectivismo

Esta teoría postula que las decisiones están basadas en la transformación acelerada de las bases de datos. Continuamente se adquiere nueva información que deja obsoleta la anterior. La habilidad para discernir entre la información importante y la trivial es vital, así como la capacidad para reconocer cuándo esta nueva información altera las decisiones tomadas con base en información pasada.

2.2.3.1. Principios del Conectivismo

- a) El aprendizaje es el proceso de conectar nodos o fuentes de información.
- b) El aprendizaje y el conocimiento yacen en la diversidad de opiniones.
- c) No sólo de los humanos se aprende, el conocimiento puede residir fuera del ser humano.

- d) La capacidad de aumentar el conocimiento es más importante que lo que ya se sabe.
- e) Es necesario nutrir y mantener las conexiones para facilitar el aprendizaje continuo.
- f) La habilidad para ver las conexiones entre los campos, ideas y conceptos es primordial.
- g) La información actualizada y precisa es la intención de todas las actividades del proceso conectivista.

2.2.3.2. Del constructivismo al conectivismo en los procesos formativos virtuales

Enmarcados en el Paradigma de la Complejidad y las posturas post positivistas que dominan el panorama científico de las primeras décadas del siglo XXI, el e-learning ha asumido el constructivismo como la corriente pedagógica que orienta el proceso formativo para construir aprendizajes significativos y perecederos.

El estudiante construye, deconstruye y reconstruye sus estructuras de conocimiento de una manera personal y única, proceso en el cual influye la consistencia de las estructuras cognoscitivas previas, la dinámica de su contexto social, así como la intervención de recursos y/o personas que funjan como mediadores que estimulen el anclaje de nuevos conceptos en sistema conceptual preexistente, para poder generar aprendizajes significativos.

El enfoque constructivista se alimenta de los aportes de la psicología cognitiva, el enfoque psicogenético piagetiano, la teoría ausbeliana de asimilación y aprendizaje significativo, la teoría sociocultural vygotskiana, las teorías de procesamiento humano de la información y la teoría de los esquemas cognitivos.

El constructivismo toma auge con los aportes de Barlett (1932, en Good y Brophy, 1990) quien postulaba: “el que aprende construye su propia realidad o al menos la interpreta de acuerdo a la percepción derivada de su propia experiencia, de tal manera que el conocimiento de la persona es una función de sus experiencias previas, estructuras mentales y las creencias que utiliza para interpretar objetos y eventos.”

Por su parte el conectivismo establece que el aprendizaje ocurre dentro de una amplia gama de ambientes que no están necesariamente bajo el control del individuo. Es por esto que el conocimiento aplicable puede residir fuera del ser humano, por ejemplo dentro de una organización o de una base de datos, y se enfoca en la conexión especializada en conjuntos de información que permite aumentar cada vez más nuestro estado actual de conocimiento.

El conectivismo aun cuando se apoya en el constructivismo lo supera toda vez que no se queda en el proceso de construcción idiosincrásico del conocimiento a partir de

estructuras conceptuales previamente anclados en el sistema cognitivo del estudiante, antes bien permite al docente considerar, interpretar, reflexionar y tomar decisiones sobre la trama relacional multifactorial que rodea el proceso de aprendizaje desde características individuales de cada estudiante: situación familiar, intereses, creencias, condiciones socioeconómicas, inteligencias, logros personales, entre otros; hasta sus relaciones interpersonales y su grado de compromiso con la sociedad. En los niveles más altos de diversidad e interdisciplinaridad de las redes se requiere que las personas se comuniquen, compartan y sean transparentes entre sí. La combinación de voces que participan en la comunicación crea un espacio abierto donde entre todos definen un asunto, una preocupación o un tema. La "sabiduría de las multitudes" sólo funciona cuando cada uno de los miembros del colectivo aporta una perspectiva única al espacio. Si no permitimos la individualidad, terminamos cerrando las puertas de la creatividad (Siemens, 2006, 2010).

2.2.3.3. El conectivismo un desafío para la capacitación del docente virtual

Uno de los desafíos medulares que debe enfrentar la modalidad e-learning es la capacitación del docente, pues como mediador en espacios virtuales de aprendizaje debe

demostrar un desempeño idóneo en tres tipos de competencias sustantivas: tecnológicas, pedagógicas y comunicacionales, con el fin de formar a los ciudadanos integrales, asegurando la calidad educativa en una sociedad globalizada por las tecnologías de la información y comunicación, mediante las cuales se ha liberado al conocimiento a niveles incalculables.

En este marco de transfiguraciones constantes, el tutor virtual debe demostrar competencias en la búsqueda de fuentes fiables del saber, toda vez que los entornos del conocimiento han cambiado, según indica Siemens (2006), debido a las siguientes tendencias, ascenso del individuo, creciente conectividad, inmediatez, ruptura y reempaquetado; importancia del conducto, socialización global y, desdibujamiento entre el mundo físico y el virtual. En esta dinámica global, el tutor virtual, en palabras de Camacho (2013) es concebido como el "eje del cambio de la revolución tecnológica en la Web" está centrado en el docente debe promover cambios en su manera pensar, actuar tratando de que comprenda que él mismo y sus estudiantes coexisten en un mundo interconectado donde la conveniencia y el interés definen las relaciones y no la geografía, puesto que nos conectarnos a través de las TICs en cualquier momento desde cualquier lugar. Que hemos dejado de ser consumidores lineales de las producciones y

transmisiones de otros para convertirnos en co-creadores, con lo cual reafirmamos nuestra individualidad y sentido de propiedad, pues personalizamos el conocimiento ya producido “re-empaquetándolo” (Siemens, 2006) con una visión propia, contribuyendo a la evolución de los cuerpos teóricos del saber.

Ante tal realidad, el docente virtual está obligado a dar un salto cualitativo hacia el paradigma de la complejidad con el fin de construir un sistema de pensamiento complejo, totalizante, comprensivo e integrador para poder entender la dinámica multifactorial y multifacética que caracterizan las realidades cambiantes e inciertas de los fenómenos naturales y sociales.

En este orden, el docente debe comprender y analizar las principales teorías educativas buscando seleccionar, aplicar y evaluar las más novedosas, orientadas a responder a las necesidades e intereses de sus estudiantes, privilegiando aquellos enfoques pedagógicos pertinentes a las demandas de la era digital, cuyos principios se concreten a través de estrategias didácticas que promuevan motivación, interacción, autonomía, actitud colaborativa, trabajo cooperativo y calidad de los aprendizajes.

El tutor debe experimentar, vivenciar, reflexionar e investigar sobre los saberes conceptuales,

procedimentales y actitudinales que requiere para la mediación de aprendizajes a través de internet.

De esta manera, la labor del docente no reside solamente en facilitar al estudiante la construcción de conocimientos sino en las conexiones que establecen en diversos contextos: sociales, personales, deportivos, familiares, culturales y otros.

El punto de inicio del conectivismo es el individuo. El conocimiento personal se hace de una red, que alimenta de información a organizaciones e instituciones, que a su vez retroalimentan información en la misma red, que finalmente termina proveyendo nuevo aprendizaje al individuo. Este ciclo de desarrollo del conocimiento permite a los aprendices mantenerse actualizados en el campo en el cual han formado conexiones. Saber QUE y saber CÓMO, está complementado por SABER DÓNDE, precisamente dónde buscar el conocimiento requerido.

Desde tal perspectiva, la tarea de cualquier formador virtual es crear y fomentar una ecología de aprendizaje que permita que los estudiantes mejoren con rapidez y eficacia con respecto al aprendizaje adquirido previamente.

La toma de decisiones es en sí misma un proceso de aprendizaje. Escoger qué aprender y el significado de la información entrante es visto a través de la lente de una realidad cambiante. Es posible que una respuesta actual a

un problema esté errada el día de mañana bajo la nueva información que se recibe.

Estos temas se enmarcan en una era de inexorables avances en todos los campos de saber, la tecnología del silicio se está duplicando cada 18 meses y en la neurociencia el conocimiento crece en la misma proporción cada 20 meses. Asumiendo que el conocimiento logra duplicarse cada 24 meses, en 13 años de escolaridad obligatoria el conocimiento habrá aumentado 6.5 veces, un dato que los docentes debemos tener en cuenta para asegurar la calidad y vigencia de los procesos formativos.(Pérez, 2014)

2.2.4. Bases Conceptuales

2.2.4.1. Programa: Proyecto o planificación ordenada de las distintas partes o actividades que componen algo que se va a realizar.

2.2.4.2. Pedagógico:

Relacionado a la pedagogía, que es una ciencia aplicada con características psicosociales que tiene la educación como principal interés de estudio.

2.2.4.3. Programa Pedagógico:

Es una estrategia de aprendizaje que articula teoría y práctica – investigación durante el proceso formativo de los estudiantes.

2.2.4.4. Entorno Virtual de Aprendizaje

Es un espacio educativo alojado en la web, conformado por un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica. De acuerdo con esta definición, un entorno virtual de aprendizaje (EVA) posee cuatro características básicas:

- Es un ambiente electrónico, no material en sentido físico, creado y constituido por tecnologías digitales.
- Está hospedado en la red y se puede tener acceso remoto a sus contenidos a través de algún tipo de dispositivo con conexión a Internet.
- Las aplicaciones o programas informáticos que lo conforman sirven de soporte para las actividades formativas de docentes y alumnos.
- La relación didáctica no se produce en ellos “cara a cara” (como en la enseñanza presencial), sino mediada por tecnologías digitales. Por ello los EVA permiten el desarrollo de acciones educativas sin necesidad de que docentes y alumnos coincidan en el espacio o en el tiempo.

2.2.5. Dimensiones

La definición de estos entornos indica que presentan una dimensión tecnológica y una dimensión educativa, las cuales se interrelacionan y potencian entre sí.

a) La dimensión tecnológica está representada por las herramientas o aplicaciones informáticas con las que está construido el entorno. Estas herramientas sirven de soporte o infraestructura para el desarrollo de las propuestas educativas.

Varían de un tipo de EVA a otro, pero en términos generales, puede decirse que están orientadas a posibilitar cuatro acciones básicas en relación con esas propuestas:

- la publicación de materiales y actividades,
- la comunicación o interacción entre los miembros del grupo,
- la colaboración para la realización de tareas grupales,
- la organización de la asignatura

b) La dimensión educativa de un EVA está representada por el proceso de enseñanza aprendizaje que se desarrolla en su interior. Esta dimensión nos marca que se trata de un espacio humano y social, esencialmente dinámico, basado en la interacción que se genera entre el docente y los alumnos a partir del planteo y resolución de actividades didácticas.

Un EVA se presenta como un ámbito para promover el aprendizaje a partir de procesos de comunicación multidireccionales (docente/alumno - alumno/docente y alumnos entre sí). Se trata de un ambiente de trabajo compartido para la construcción del conocimiento en base a la participación activa y la cooperación de todos los miembros del grupo.

CAPITULO III

ANALISIS DE LOS RESULTADOS

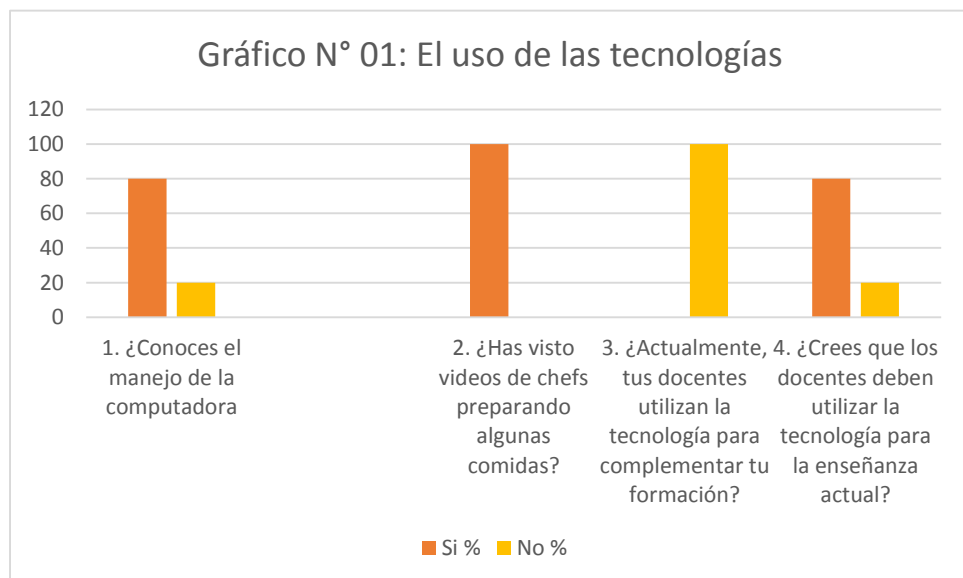
3.1. ENCUESTA A ESTUDIANTES

CUADRO N° 01

El uso de la tecnología

Preguntas.	Si		No	
	f	%	f	%
1. ¿Conoces el manejo de la computadora	16	80	4	20
2. ¿Has visto videos de chefs preparando algunas comidas?	20	100		
3. ¿Actualmente, tus docentes utilizan la tecnología para complementar tu formación?			20	100
4. ¿Crees que los docentes deben utilizar la tecnología para la enseñanza actual?	16	80	4	20

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes durante el mes de Setiembre de 2016



Fuente: Cuadro N° 01 “El uso de la tecnología”

Hoy en día es importante tanto para estudiantes como para los que han terminado de estudiar conocer sobre el manejo de nuevas tecnologías, si realmente queremos competir en el mercado laboral actual es vital estar actualizado en el uso de nuevas tecnologías.

Considerando los datos proporcionados de las preguntas N° 1, 2, 3 y 4 acerca del uso de tecnologías observamos que el 80% conoce el manejo de la computadora, el 100% ha visto por internet videos de chefs preparando comidas, el 100% estudiantes manifiestan que sus docentes no utilizan tecnología para complementar su formación y un 80% considera que los docentes deben utilizar la tecnología para la enseñanza actual. Estos datos nos indica el aporte importante que tendría el uso de tecnología en clase.

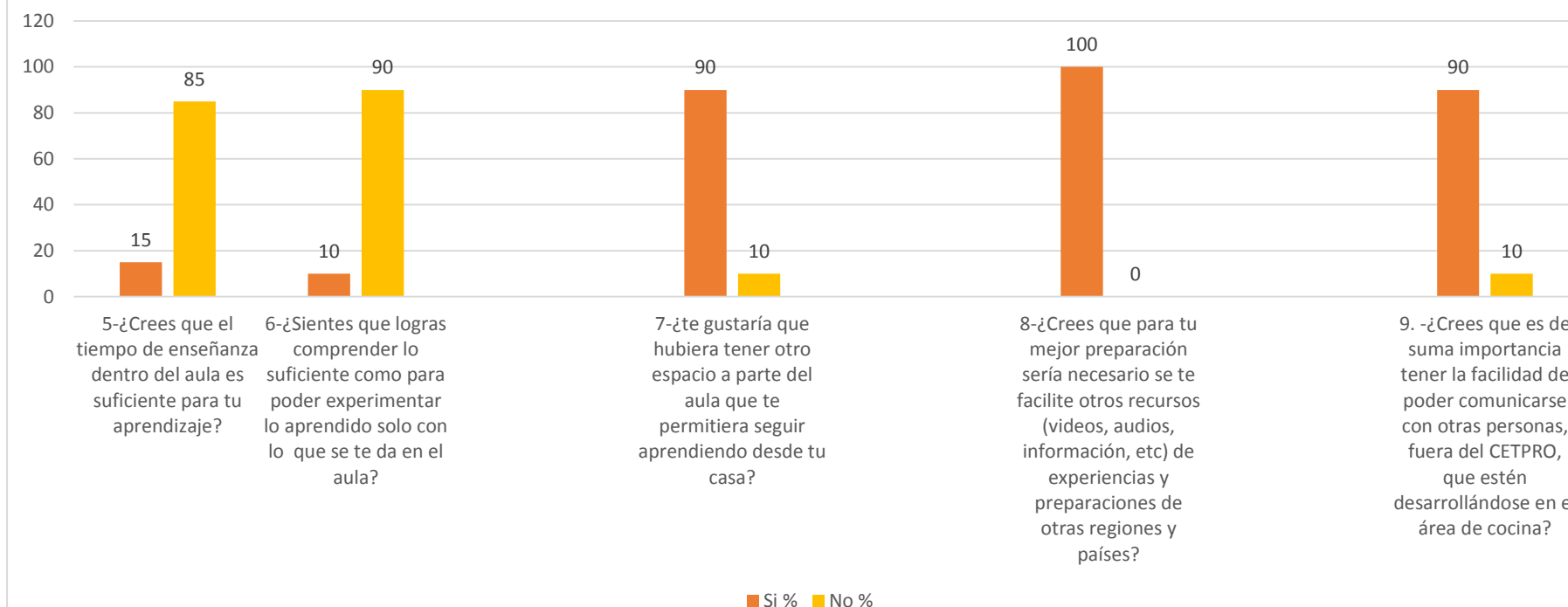
CUADRO N° 02

“Empleo de otros recursos y espacios de enseñanza”

Preguntas.	Si		No	
	F	%	F	%
5-¿Crees que el tiempo de enseñanza dentro del aula es suficiente para tu aprendizaje?	3	15	17	85
6-¿Sientes que logras comprender lo suficiente como para poder experimentar lo aprendido solo con lo que se te da en el aula?	2	10	18	90
7-¿te gustaría que hubiera tener otro espacio a parte del aula que te permitiera seguir aprendiendo desde tu casa?	18	90	2	10
8-¿Crees que para tu mejor preparación sería necesario se te facilite otros recursos (videos, audios, información, etc) de experiencias y preparaciones de otras regiones y países?	20	100	0	0
9. -¿Crees que es de suma importancia tener la facilidad de poder comunicarse con otras personas, fuera del CETPRO, que estén desarrollándose en el área de cocina?	18	90	2	10

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes durante el mes de Setiembre de 2016

Gráfico N° 02: Empleo de otros recursos y espacios de enseñanza



Fuente: Cuadro N° 02 “Empleo de otro recursos y espacios de enseñanza”

En estos tiempos el aprendizaje no solo se limita a lo que se logra en un aula o salón de clases, sino que va más allá en utilizar otros recursos y espacios donde se propicie el aprendizaje. Considerando los datos proporcionados de las preguntas N° 5, 6, 7, 8 y 9 acerca del empleo de otros recursos y espacios de enseñanza podemos apreciar que el 85% de estudiantes manifiestan que el tiempo de enseñanza en las aulas no es suficiente para su aprendizaje, el 90% no logra comprender lo suficiente para poder experimentar solo con lo aprendido en el aula, y el 90% de estudiantes manifiestan que les gustaría tener otros espacios aparte del aula que les permita seguir aprendiendo desde casa, el 100% considera que es necesario para una mejor preparación que se les proporcione otros recursos (como vídeos, audios e información, etc) de experiencias y preparaciones de otros lugares, así como el 100% considera que sería importante comunicarse con otras personas que estén desarrollándose en el área de cocina.

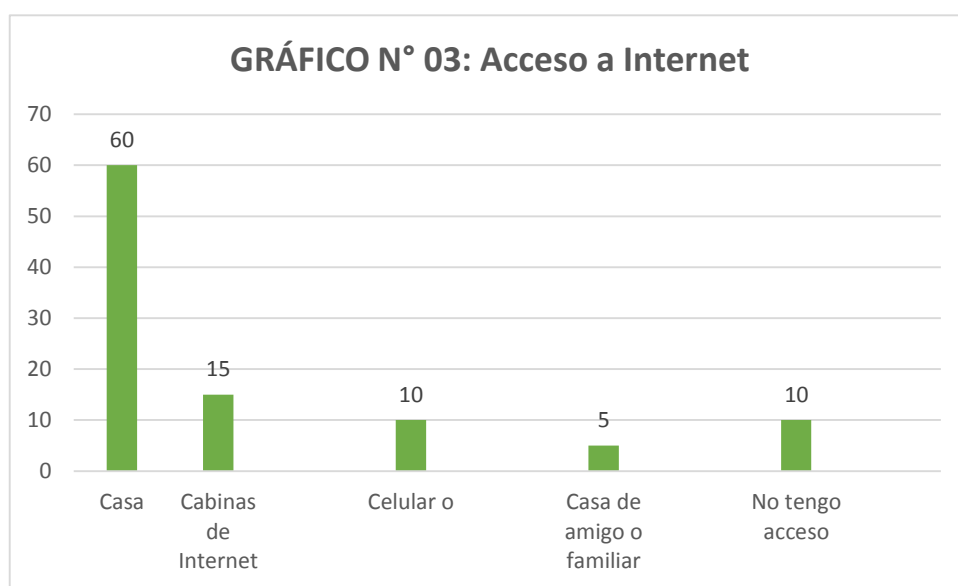
Por tal razón es importante el uso de otros espacios y recursos que permita el logro de aprendizajes y que no solo se queden con lo adquirido en el aula.

CUADRO N° 03

“Acceso a Internet”

Preguntas.	Casa		Cabinas de Internet		Celular o tablet		Casa de amigo o familiar		No tengo acceso	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
10.- A través de que medio tienes acceso a internet	12	60	3	15	2	10	1	5	2	10

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes durante el mes de Setiembre de 2016



Fuente: Cuadro N° 03 “Acceso a Internet”

En cuanto al acceso a internet el 60% de estudiantes cuenta con internet en casa, el 15% accede a través de cabinas de internet, el 10% celular, el 5% por casa de un amigo o familiar y el 10% no tiene acceso, tomando en cuenta la información proporcionada consideramos que el 90% de estudiantes pueden acceder a internet.

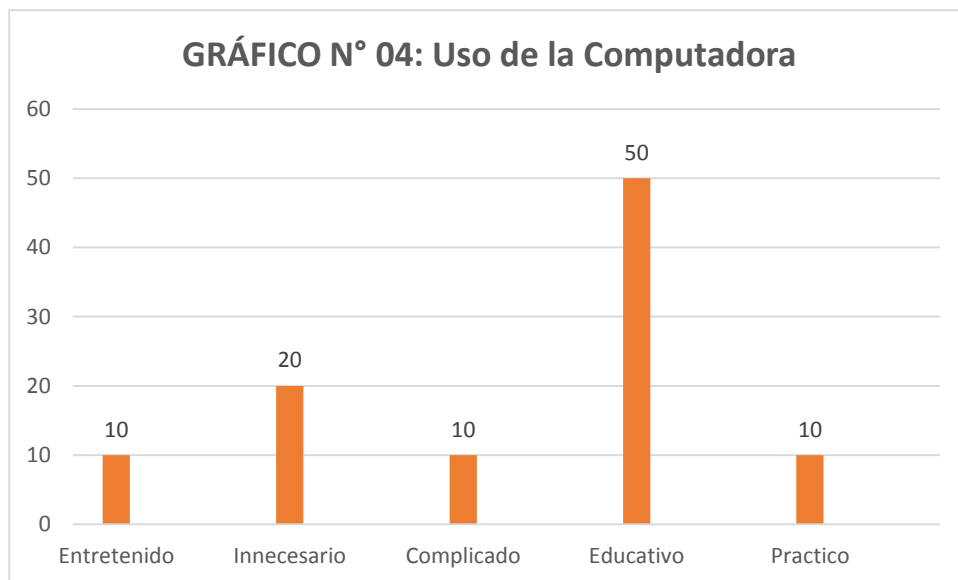
3.2. ENCUESTA A DOCENTES

CUADRO N° 04

Uso de la computadora

Preguntas.	Entretenido		Innecesario		Complicado		Educativo		Practico	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1. Considera que el uso de la computadora es:	1	10	2	20	1	10	5	50	1	10

Fuente: Encuesta realizada a los docentes durante el mes de Setiembre de 2016



Fuente: Cuadro N° 04 “Uso de la computadora”

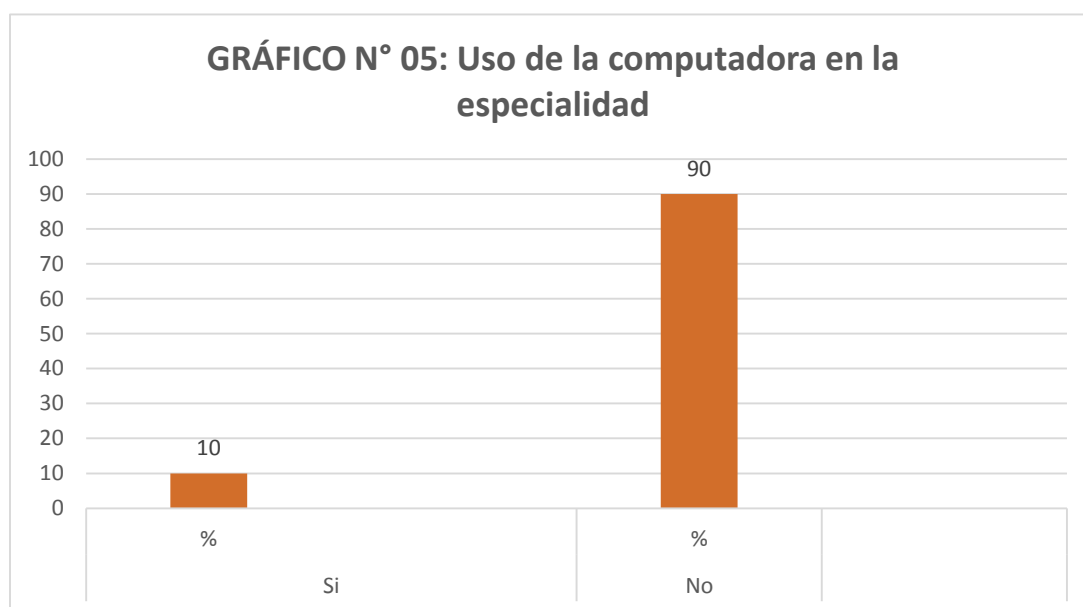
La información recogida con los docentes sobre el uso de la computadora, el 10% considera entretenido, el 20% innecesario, el 10% complicado, mientras que el 50% educativo y el 10% práctico. El 70% considera aspectos importantes el uso de la computadora.

CUADRO N° 05

Uso de la computadora en la especialidad

Preguntas.	Si		No	
	F	%	F	%
2. En la especialidad que desarrolla hace uso de la computadora	1	10	9	90

Fuente: Encuesta realizada a los docentes durante el mes de Setiembre de 2016



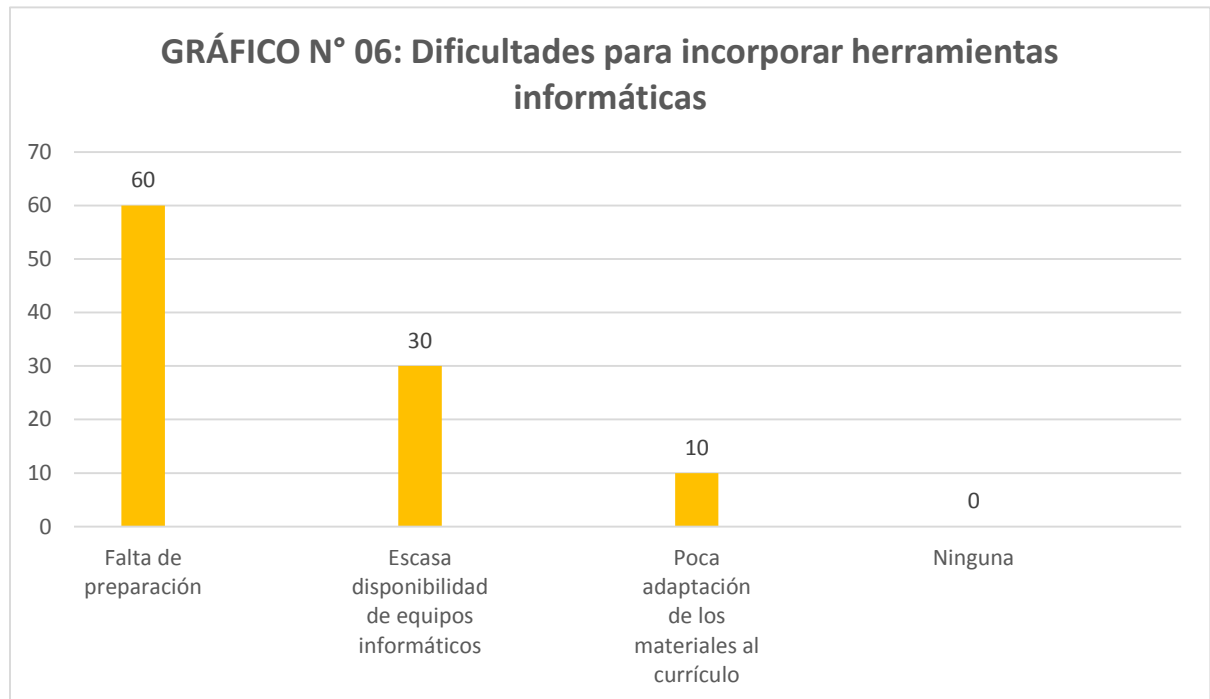
Fuente: Cuadro N° 05 “Uso de la computadora en la especialidad”

Sobre el uso de la computadora en la especialidad que enseñan los docentes el 90% no hace uso de ella, solo el 10% la utiliza para desarrollar su especialidad.

CUADRO N° 06**Dificultades para incorporar herramientas informáticas**

Preguntas.	Falta de preparación		Escasa disponibilidad de equipos informáticos		Poca adaptación de los materiales al currículo		Ninguna	
	F	%	F	%	F	%	F	%
3. Las dificultades que encuentra para incorporar la herramienta informáticas a su trabajo diario se deben a:	6	60	3	30	1	10	0	0

Fuente: Encuesta realizada a los docentes durante el mes de Setiembre de 2016



Fuente: Cuadro N° 06 “Dificultades para incorporar herramientas informáticas”

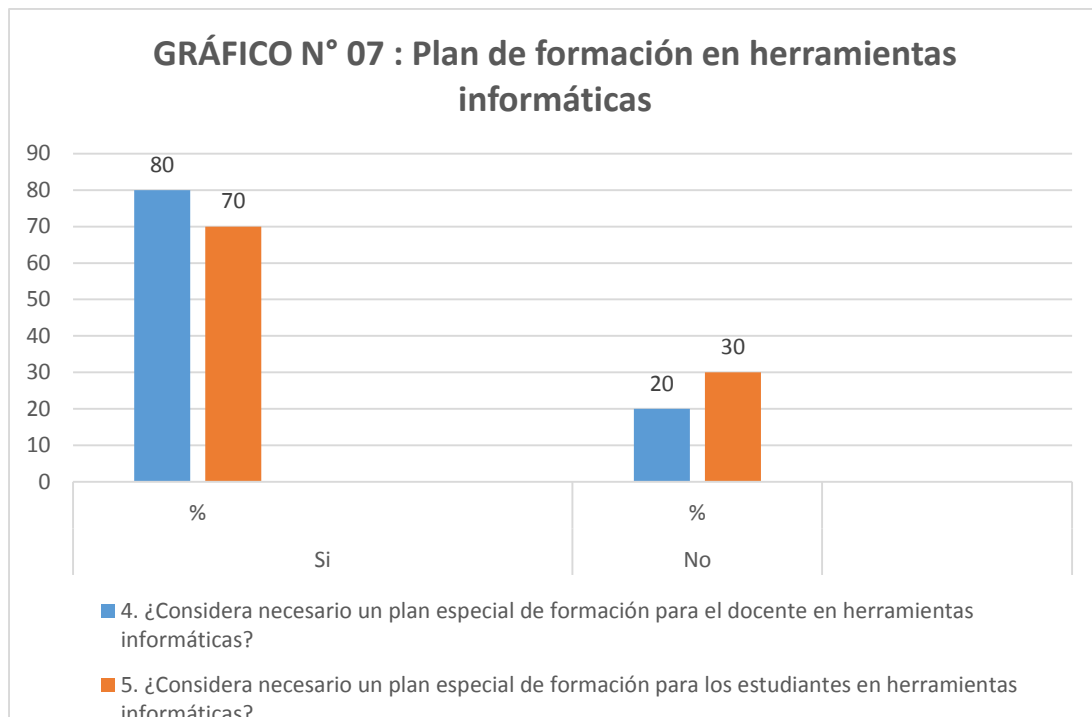
En las dificultades para incorporar herramientas informáticas en el desarrollo de sus clases, el 60% es por falta de preparación, el 30% por escasa disponibilidad de equipos informáticos, el 10% por poca adaptación de los materiales al currículo, considerando que es importante la preparación del docente para que pueda implementar el uso de recursos informáticos en clases.

CUADRO N° 07

Plan de Formación en Herramientas Informáticas

Preguntas.	Si		No	
	F	%	F	%
4. ¿Considera necesario un plan especial de formación para el docente en herramientas informáticas?	8	80	2	20
5. ¿Considera necesario un plan especial de formación para los estudiantes en herramientas informáticas?	7	70	3	30

Fuente: Encuesta realizada a los docentes durante el mes de Setiembre de 2016



Fuente: Cuadro N° 07 “Plan de formación en herramientas informáticas”

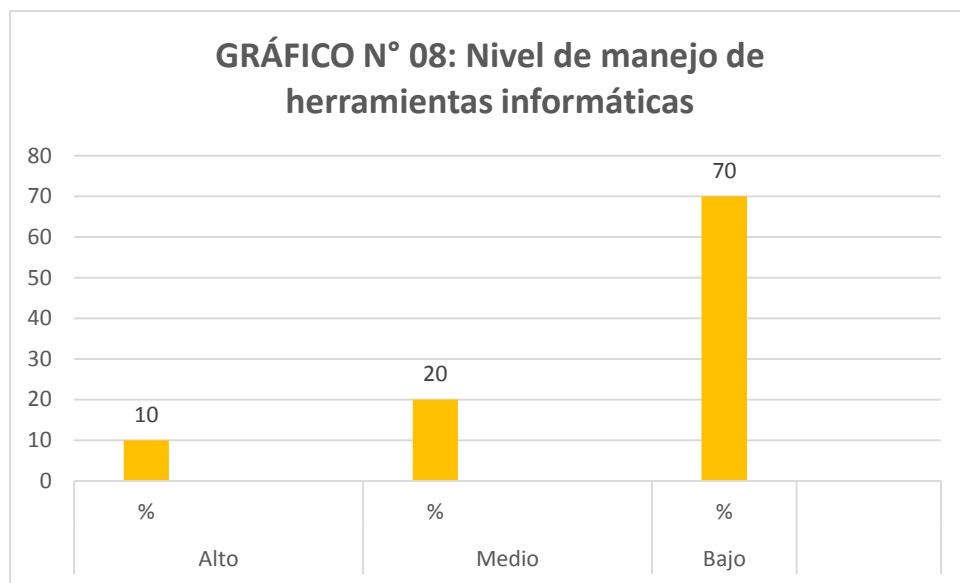
En realizar un plan de formación en herramientas informáticas para docentes el 80% considera necesario, y el 70% lo considera necesario también para estudiantes.

CUADRO N° 08

Nivel de manejo de Herramientas Informáticas

Preguntas.	Alto		Medio		Bajo	
	F	%	F	%	F	%
3. ¿Cuál es su nivel de manejo de herramientas informáticas?	1	10	2	20	7	70

Fuente: Encuesta realizada a los docentes durante el mes de Setiembre de 2016



Fuente: Cuadro N° 08 “Nivel de manejo de herramientas informáticas”

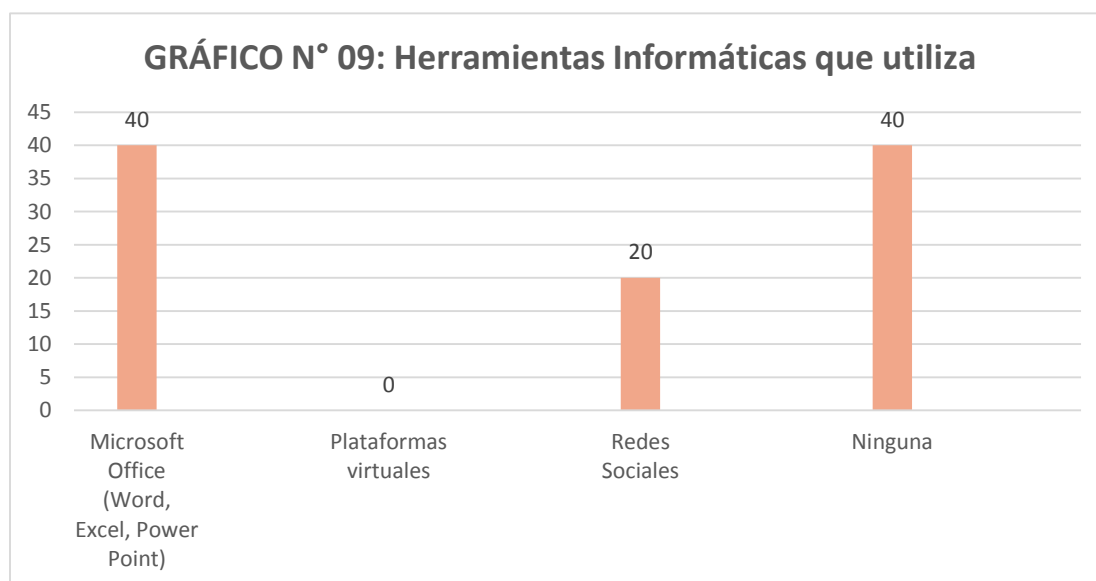
Los docentes manifestaron sobre el nivel de manejo de herramientas informáticas, el 70% indicó que su nivel es bajo, 20% medio y 10% alto, pudiendo observar que existe una mayoría con nivel bajo.

CUADRO N° 09

Herramientas Informáticas que utiliza

Preguntas.	Microsoft Office (Word, Excel, Power Point)		Plataformas virtuales		Redes Sociales		Ninguna	
	F	%	F	%	F	%	F	%
7. ¿Qué herramientas informáticas utiliza?	4	40	0	0	2	20	4	40

Fuente: Encuesta realizada a los docentes durante el mes de Setiembre de 2016



Fuente: Cuadro N° 09 “Herramientas informáticas que utiliza”

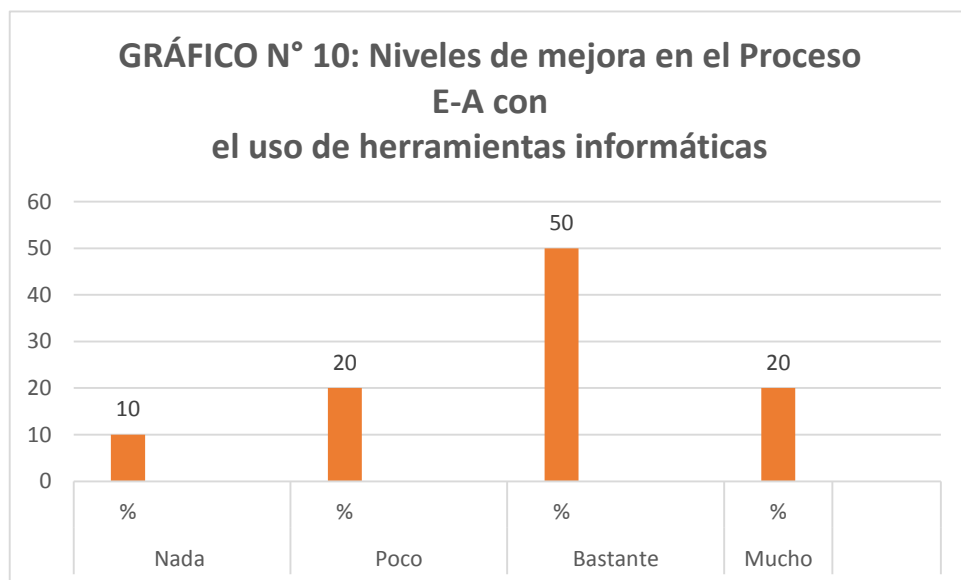
Se puede observar que el 40% de docentes utiliza Microsoft Office, así como un 40% no utiliza ningún recurso informático, el 20% redes sociales.

CUADRO N° 10

Niveles de mejora en el Proceso E-A con el uso de herramientas informáticas

Preguntas.	Nada		Poco		Bastante		Mucho	
	F	%	F	%	F	%	F	%
8. ¿Cree que el uso de las herramientas informáticas pueden mejorar los procesos de E-A?	1	10	2	20	5	50	2	20

Fuente: Encuesta realizada a los docentes durante el mes de Setiembre de 2016



Fuente: Cuadro N° 10 “Niveles de mejora en el proceso de E-A con el uso de herramientas informáticas

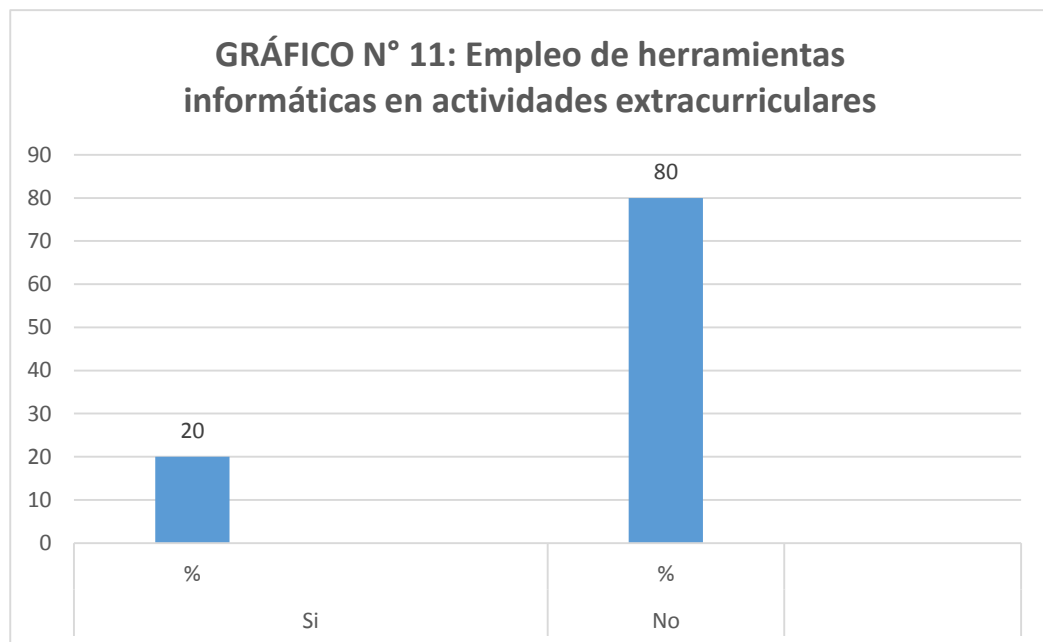
Los docentes consideran que el uso de herramientas informáticas en cuanto a la mejora en el proceso de E-A es bastante un 50%, mientras que un 20% lo considera como mucho, un 20% considera que es poco y el 10% que no mejora nada.

CUADRO N° 11

Empleo de herramientas informáticas en actividades extracurriculares

Preguntas.	Si		No	
	f	%	F	%
9. Utiliza las herramientas informáticas para realizar con sus estudiantes actividades extracurriculares	2	20	8	80

Fuente: Encuesta realizada a los docentes durante el mes de Setiembre de 2016



Fuente: Cuadro N° 11 “Empleo de herramientas informáticas en actividades extracurriculares”

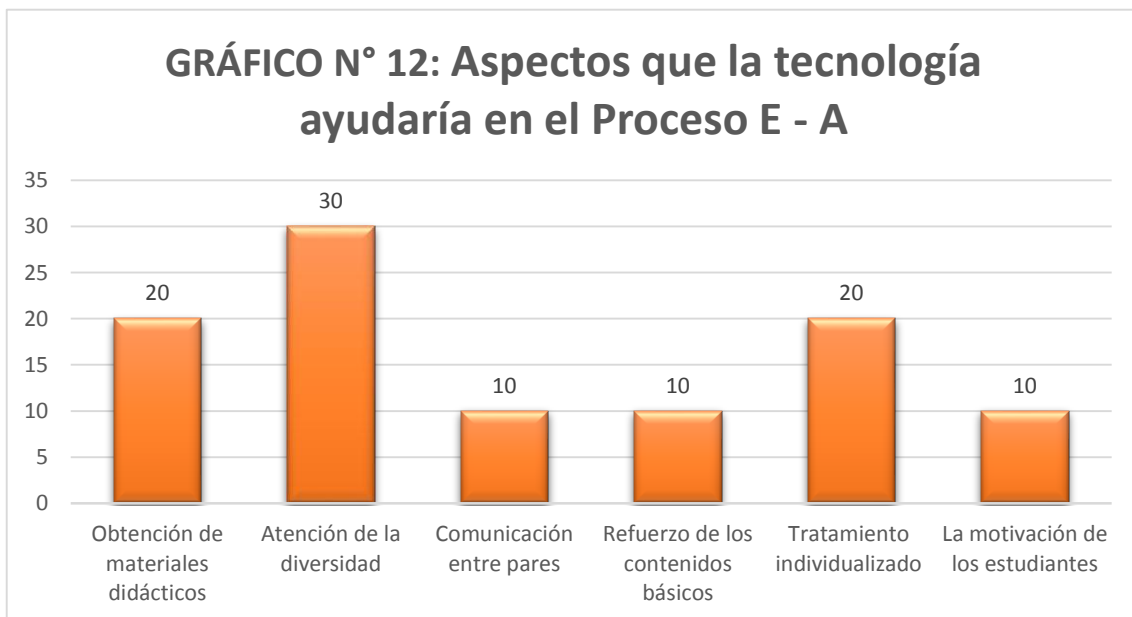
Docentes que emplean herramientas informáticas en actividades extracurriculares solo el 20%, mientras que el 80% no hace uso de ellas.

CUADRO N° 12

Aspectos que la tecnología ayudaría en el Proceso E - A

Preguntas.	Obtención de materiales didácticos		Atención de la diversidad		Comunicación entre pares		Refuerzo de los contenidos básicos		Tratamiento individualizado		La motivación de los estudiantes	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
10. ¿En qué aspectos le gustaría que la tecnología le ayudara en su Fproceso de E-A?	2	20	3	30	1	10	1	10	2	20	1	10

Fuente: Encuesta realizada a los docentes durante el mes de Setiembre de 2016



Fuente: Cuadro N° 12 “Aspectos que la tecnología ayudaría en el Proceso E - A

Los docentes consideran que existen aspectos que se lograrían con el uso de la tecnología, el 20% manifiesta que se puede obtener materiales didácticos, el 30% atender a la diversidad, el 10% para la comunicación entre pares, el 10% para reforzar los contenidos, el 20% tratamiento individualizado y el 10% ayudaría a la motivación de los estudiantes.

3.3. Propuesta Teórica

Los cambios y avance tecnológico hacen necesario el uso de estos recursos como complemento y apoyo en la formación de nuestros estudiantes. El desarrollo del contenido didáctico en la plataforma propicia la adquisición de las competencias en el manejo de los medios, mediante la selección de contenidos, la estructuración de los mismos, el acceso a diferentes recursos en la red y la propia evaluación se logra a través de la plataforma virtual, esto nos lleva a innovar en el proceso de enseñanza aprendizaje dando lugar a nuevas formas de enseñar y de aprender.

3.3.1. Objetivo General:

Mejorar las capacidades de Comprensión de Información experimentación de los estudiantes del Área de Asistencia en Cocina del CETPRO “Industrial y Artesanal Modelo 1” de Chiclayo.

3.3.2. Objetivos Específicos:

- Promover el uso de la plataforma virtual para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.
- Fomentar en los estudiantes la búsqueda de información utilizando los recursos TIC.
- Fomentar el trabajo cooperativo utilizando los entornos virtuales de aprendizaje.
- Evaluar el impacto de la plataforma virtual de aprendizaje.

3.3.3. Etapas de la propuesta

a) Etapa de Diseño

En esta etapa se define la plataforma con la que se va a trabajar (EDMODO) y los programas que se van a utilizar, los contenidos a trabajar y participantes a quienes va dirigido

b) Etapa de Implementación

Aquí se desarrolla la producción de los contenidos en la plataforma. Se prepara el proceso de aprendizaje que desarrollarán los estudiantes.

c) Etapa de Ejecución

En esta última etapa convergen todos lo propuesto para trabajar en el entorno virtual EDMODO, tiene su dinámica de matrícula, inicio de clases, los actores educativos interactúan entre ellos, trabajan con los materiales y recursos, llevan a cabo los procesos de evaluación y al término de cada semestre se efectuara evaluaciones. Para lograr todo ello es necesario tener los contenidos accesibles al facilitador y estudiantes, a través de un sistema presencial y virtual y contar con el soporte técnico que asegure el acceso a los materiales y recursos.

3.3.4. Estrategia de Monitoreo y Evaluación

a) Estrategia de Monitoreo

El monitoreo estará a cargo de los responsables de la propuesta.

Criterios	Estrategias
1. Objetivo	Los responsables de la propuesta, coordinarán para el desarrollo, cumplimiento y logro de metas.
4. Aspectos	<p>Los responsables velarán por el cumplimiento de cada una de las actividades:</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Optimización de la plataforma virtual➤ Implementación del curso➤ Uso adecuado de estrategias para el aprendizaje cooperativo.➤ Creación y diseño de actividades interactivas.➤ Desarrollar habilidades en el uso de herramientas informáticas y entornos virtuales por parte de los estudiantes.

5. Frecuencia	El monitoreo será mensual, para ver que dificultades se presenta e ir corrigiendo paulatinamente.
6. Responsables	Regina Quiñones Farro Luis Orlando Sernaqué Silva

b) Estrategia de Evaluación

La evaluación se realizará por medio de las observaciones, encuestas, evaluaciones de contenidos y todo aquello que se considere relevante para la recoger información.

Los monitores por su parte aplicaran encuestas para ver el nivel de impacto en los estudiantes lo cual permitirá ajustar estrategias.

Los ejecutores del proyecto se encargaran de realizaran una autoevaluación al finalizar el semestre, para corregir algunas dificultades ocurridas durante la puesta y así se hará en lo sucesivo hasta optimizar el uso de la plataforma virtual (EDMOD) para mejorar el proceso de aprendizaje y que toda la comunidad educativa se beneficie con el uso.

CONCLUSIONES

1. La utilización de estrategias tradicionales por parte de los docentes impiden el logro de capacidades de Comprensión de Información y Experimentación en los estudiantes de Asistencia de Cocina.
2. El empleo de estrategias de aprendizaje adecuadas con fundamento teórico permiten el logro de las capacidades de los estudiantes.
3. Se realizó el diseño de un Programa Pedagógico Basado en Entorno Virtual de Aprendizaje, para mejorar las capacidades de Comprensión de Información y Experimentación de los estudiantes del Área de Asistencia de Cocina del CETPRO “Industrial y Artesanal Modelo 1” de Chiclayo.
4. Con la propuesta planteada permitirá mejorar las capacidades de Comprensión de Información y Experimentación de los estudiantes del Área de Asistencia de Cocina del CETPRO “Industrial y Artesanal Modelo 1” de Chiclayo.

RECOMENDACIONES

- 1.** Sensibilizar a los docentes sobre la importancia emplear otras estrategias de aprendizaje que permita el logro de capacidades.
- 2.** Aplicar la propuesta del Programa Pedagógico Basado en Entorno Virtual de Aprendizaje, para mejorar las capacidades de Comprensión de la Información y Experimentación de los estudiantes del Área de Asistencia en Cocina del CETPRO “Industrial y Artesanal Modelo 1” de Chiclayo.
- 3.** Continuar realizando investigaciones en el CETPRO que permitan identificar otros problemas de aprendizaje en los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Grisales Pérez, Carlos Alberto (2013). Implementación de la Plataforma Moodle en la Institución Educativa Luis López de Mesa (Tesis de Maestría). Universidad Nacional de Colombia.
2. MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2008). Programa Nacional de Formación y Capacitación a Docentes. Educación Básica Regular. Lima – Perú.
3. MINISTERIO DE EDUCACIÓN. *Diseño Curricular Nacional de EBR*. Lima. Editorial el Comercio. Perú.
4. MINISTERIO DE EDUCACIÓN. *Orientaciones para el trabajo pedagógico*. Lima. Editorial el Comercio. Perú.
5. Modelo de Implementación de una Aula Virtual (s.f). Recuperado el 05 de febrero de 2016, de <https://aulamagica.files.wordpress.com/2011/03/copia-de-modelo-implementacion-aula-virtual-capitulos-1-2-y-referencias.pdf>
6. Ochoa Grajeda, Cristian Vicente (2014). Situación actual en la Utilización de la Plataforma Virtual por parte de los Docentes de la Escuela de Física de la UNAH (Tesis de Pregrado). Universidad Nacional Autónoma de Honduras.
7. Teoría Conectivismo (s.f). Recuperado el 05 de febrero de 2016, de https://docs.google.com/document/d/1ZkuAzd-x1l9lDgcC1E_XSmPTOk6Gu1K2SEvXtduG3gc/edit?pref=2&pli=1
8. Teoría Construccionalista (s.f). Recuperado el 05 de febrero de 2016, de <http://notassobretics.blogspot.pe/p/teoria-construccionalista.html>
9. Vintimilla Muñoz, Erika Jassmín(2015). Entornos Virtuales de Aprendizaje para la Formación Continua de los Estudiantes de Educación Básica Superior y Bachillerato de la Unidad Educativa Fiscomisional Mensajeros de la Paz: Implementación y Evaluación de la Plataforma (Tesis de Pregrado). Universidad de Cuenca (Ecuador)
<http://definicion.de/programa-educativo/#ixzz3zBHhl97P>

LINCOGRÁFICAS

1. http://www.google.com.pe/search?hl=es&defl=es&q=define:Software&sa=X&ei=b_fETNLMNYK78gb7qqTaBg&ved=0CAYQkAE
2. <http://www.monografias.com/trabajos13/teapre/teapre.shtml>
3. [http://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADas del aprendizaje](http://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADas_del_aprendizaje)
4. <http://www.ilustrados.com/tema/7907/capacidad-comprender-nuevo-reto-educacion-actual.html>

ANEXOS

ANEXO Nº 01

ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

Buenas tardes joven. La presente encuesta la realizamos como instrumento de investigación para nuestra tesis, a fin de optar el grado de Magister. Es de mucha utilidad que puedas contestar este breve cuestionario. Estas respuestas se mantendrán en el más absoluto anonimato, utilizándolo sólo para fines de la tesis.

EDAD:..... SEXO:.....

1-¿Conoces el manejo de la computadora?

SI () NO ()

2-¿Has visto videos de chefs preparando algunas comidas?

SI () NO ()

3-¿Actualmente, tu docentes utilizan la tecnología para complementar tu formación?

SI () NO ()

4-¿Crees que los docentes deben utilizar la tecnología para la enseñanza actual?

SI () NO ()

5-¿Crees que el tiempo de enseñanza dentro del aula es suficiente para tu aprendizaje?

SI () NO ()

6-¿Sientes que logras comprender lo suficiente como para poder experimentar lo aprendido solo con lo que se te da en el aula?

SI () NO ()

7-¿te gustaría que hubiera tener otro espacio a parte del aula que te permitiera seguir aprendiendo desde tu casa?

SI () NO ()

8-¿Crees que para tu mejor preparación sería necesario se te facilite otros recursos (videos, audios, información, etc) de experiencias y preparaciones de otras regiones y países?

SI () NO ()

9-¿Crees que es de suma importancia tener la facilidad de poder comunicarse con otras personas, fuera del CETPRO, que estén desarrollándose en el área de cocina?

SI () NO ()

10.- A través de que medio tienes acceso a internet

- a) En casa
- b) Cabinas de internet
- c) Celulares o Tablet
- d) Casa de amigo o algún familiar
- e) No tengo acceso.

ANEXO Nº 02

ENCUESTA PARA DOCENTES

Buenas tardes docente. La presente encuesta la realizamos como instrumento de investigación para nuestra tesis, a fin de optar el grado de Magister. Es de mucha utilidad que puedas contestar este breve cuestionario. Estas respuestas se mantendrán en el más absoluto anonimato, utilizándolo sólo para fines de la tesis.

EDAD:..... SEXO:.....

1. Considera que el uso de la computadora es: (Marque una sola alternativa)
 - ☐ Entretenido
 - ☐ Innecesario
 - ☐ Complicado
 - ☐ Educativo
 - ☐ Práctico
2. En la especialidad que desarrolla hace uso de la computadora
 - ☐ Si ☐ No
3. Las dificultades que encuentra para incorporar la herramienta informáticas a su trabajo diario se deben a:
 - ☐ Falta de preparación
 - ☐ Escasa disponibilidad de equipos informáticos en el centro
 - ☐ Poca adaptación de los materiales al currículo
 - ☐ Ninguna
4. ¿Considera necesario un plan especial de formación para el docente en herramientas informáticas?
Si () No ()
5. ¿Considera necesario un plan especial de formación para los estudiantes en herramientas informáticas?
Si () No ()
7. ¿Cuál es su nivel de manejo de herramientas informáticas?
 - a) Alto
 - b) Medio
 - c) Bajo
8. ¿Qué herramientas informáticas utiliza?
 - a) Microsoft Office (Word, Excel, Power Point)
 - b) Plataformas virtuales
 - c) Redes Sociales
 - d) Ninguna
 - e) Otras: _____

9. ¿Cree que el uso de las herramientas informáticas pueden mejorar los procesos de E-A?

- ☐ Nada
- ☐ Poco
- ☐ Bastante
- ☐ Mucho

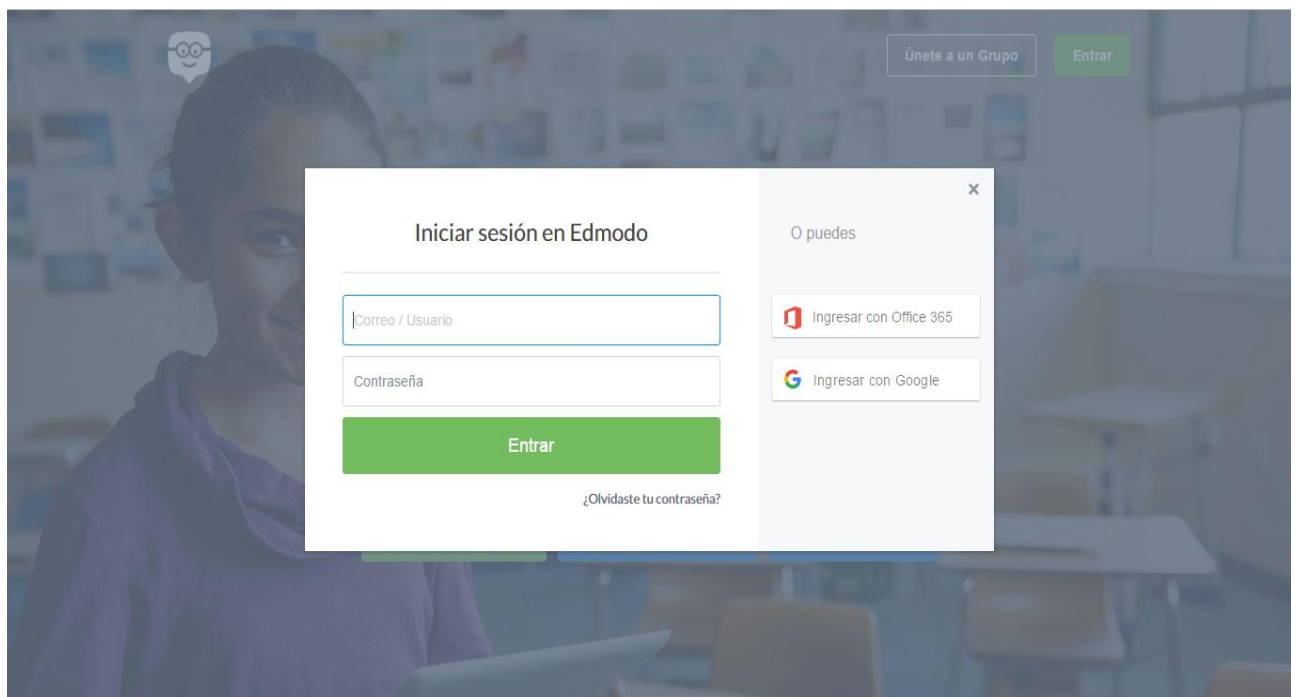
9. Utiliza las herramientas informáticas para realizar con sus estudiantes actividades extracurriculares.

10. ¿En qué aspectos le gustaría que la tecnología le ayudara en su proceso de E-A?
(Señale las dos opciones principales)

- ☐ La obtención de materiales didácticos
- ☐ La atención de la diversidad
- ☐ La comunicación entre pares
- ☐ El refuerzo de los contenidos básicos
- ☐ El tratamiento individualizado de los estudiantes
- ☐ La motivación de los estudiantes por la especialidad

ANEXO Nº 03

PLATAFORMA EDMODO



Yo a **ACONDICIONAMIENTO DE COCINA Y MANI...**

Revisar Guía Técnicas Culinarias

tecnicas_culinarias.pdf
11.9MB

Me Gusta • Comentar • Compartir • Siguiendo 19 de dic. de 2016

Yo a **ACONDICIONAMIENTO DE COCINA Y MANI...**

Revisar Manual de Buenas Practicas de Manipulación de Alimentos

Manual-de-buenas-practicas-de-manipulacion-de-alim...
37.1MB

Me Gusta • Comentar • Compartir • Siguiendo 19 de dic. de 2016

Edmodo ©2017 | [Acerca de](#) | [Trabajos](#) | [Centro de Noticias](#) | [Contáctanos](#) | [Profesores](#) | [Administradores](#) | [Comunidad](#) | [Blog](#) | [Soporte](#) | [Privacidad](#) | [Términos de Servicio](#)

Gestiona los Grupos

Crear un grupo

Únete a un Grupo

Miembros

Opciones

	Luis Orlando Sernaque Silva ✉ Profesor (Propietario)		
	Roberto Manuel Bances Acosta ✉ Alumno RobertoManuel2016	Progreso	Administrar
	Adonis Edwin Berrospi Dávila ✉ Alumno AdonisEdwin2016	Progreso	Administrar
	Sabi Yanet Chavarry Vidarte ✉ Alumno SabiYanet2016	Progreso	Administrar
	Alfonso Chunga Jaramillo ✉ Alumno AlfonsoChunga2016	Progreso	Administrar

Centro de Asignaciones

Monitorea el avance de tus alumnos en las asignaciones y pruebas fácilmente.

[Agregar Asignaciones](#)

Edmodo ©2017 | [Acerca de](#) | [Trabajos](#) | [Centro de Noticias](#) | [Contáctanos](#) | [Profesores](#) | [Administradores](#) | [Comunidad](#) | [Blog](#) | [Soporte](#) | [Privacidad](#) | [Términos de Servicio](#)